

6.99震撼价

真破解还是大忽悠?

PSP3000破解事件分析与教程

暑期大电影游戏

你不可错过的热辣电影游戏

日本人到底为什么不买360?

请别再叫我们"光环杀手"

日本游戏业的唯一出路

PSP3000破解的完美与缺陷

无双报道

勇闯尸城2/怪物猎人3/我的暑假4

海报突击队3/机车风暴·极地边缘

铁拳6/灵魂能力 破碎命运

王国之心NDS/WET

劲爆消息轰炸

任天堂08年财报公开:新记录诞生!

加拿大游戏市场萎缩下滑!

《最终幻想13》X360版推迟发售?

E3展出游戏大名单曝光!

PSP新机型?360革命摄像头?缩小版PS3?

E3展前重磅传闻大汇总

2009年06月上 总第253期

ISSN 1006-5032

9 771006 503000 11

PSP3000破解时代の到来

系统更新，完美运行大量自制软件!!

利用PSP3000的漏洞进行有限度的破解！模拟器/读书/影音软件一网打尽！

很长一段时间以来，PSP 3000的破解几乎是一个不可能完成的任务。但是破解者们从来没有放慢脚步。每次有漏洞放出的时候，SCE在新版固件更新中对漏洞进行了封堵。但是ChickHEN自制系统的推出，却使自制软件的运行成为可能。我们在第一时间为大家带来了这款软件的评测。□文 猴子

当前各位PSP玩家最关心的莫过于3000主机的破解消息了。自从PSP2000采用T88-V3主板之后，PSP主机的内部固件便难以破解，使一部分2000型和后来推出的3000型主机都成为破解不能的“完全正版”专用机。众多玩家们像当初期待2000破解的时候一样，盼望这台新型号的机器能够在很短的时间之内使用ISO、官方模拟器和自制软件。但是3000的破解进程并不像当初的2000一样迅速，经过半年多的等待之后，PSP的官方版本已经从4.21升到了5.50，但是自制系统依旧没有消息。直到4月下旬，由Team Typhoon发布的支持5.03版PSP3000使用的系统外壳ChickHEN，起初对于自制软件的支持不是很好，但是在几天之内被迅速地改进，推出了ChickHEN R2。从此之后5.03之前的PSP3000（以及破解不能的PSP2000）可以使用这个程序运行自制软件，对于PSP玩家来说，这是一个好消息。至少3000型主机现在可以支持一部分破解之后才能支持的程序。尽管离完全破解和刷机还有很长一段距离，但是至少这是PSP3000向破解迈出的关键性的一步。

ChickHEN Revision2 软件说明

软件特性

- 支持自制软件
- R2改进了自制软件的兼容性
- Tiff图像在HEN中被屏蔽

它能做什么？

ChickHEN支持所有型号的PSP（1000、2000和3000）运行自制软件，可以在5.03版的官方固件环境下运行。你可以用它（在3000主机上）运行Bugz!、Jellycar等自制游戏，也可以运行pspfiler、PSP Tube等软件。ChickHEN可以使一台官方固件的PSP运行各种自制软件，不带任何不良影响。



它不能做什么？

- 不能运行ISO、CSO和其他任何格式的UMD镜像文件。
- 不能运行官方模拟器的PSX 游戏。
- 不能修改PSP的Flash闪存及内部固件（重要！）
- 不能更改PSP的主题（重要！）。
- 不能运行自制固件（指TA-088v3主板的2000或PSP 3000主机）
- 不能使用插件。

如何使用？

这个取决于你的PSP的型号。你需要一个特殊的Tiff格式的图像文件。如果你使用的是1000型厚机，那么把“PHAT”文件夹中的图像拷贝到记忆棒根目录下的PHOTO文件夹；如果使用薄机，则将“SLIM”文件夹中的图像拷贝到记忆棒根目录下的PHOTO文件夹。此外，两种主机的根目录下都需要拷贝一个名为h.bin的文件，它是使PSP启动ChickHEN的关键程序。

它会破坏PSP吗？

ChickHEN的运行原理与之前的各种HEN不同。它并非改写flash0中的固件程序，只在RAM中保存，以免对系统造成任何损害。当然，在这个HEN下你可以对系统的固件进行修改，但是我强烈建议不要这么做。ChickHEN本身对此没有任何保证，你在运行各种软件的时候必须自己对其负责。警告：擅自改写闪存内容将会使PSP变砖！

如上所述，HEN本身不提供任何授权，本程序所支持的自制软件不可用于侵犯版权法律的用途。

ChickHEN Revision2 使用教程

在看完ChickHEN R2软件的说明之后，我们可以按照作者的提示运行这个神奇的系统了。在运行之前，请确保你的主机没有任何硬件上的问题，并且具备以下条件：

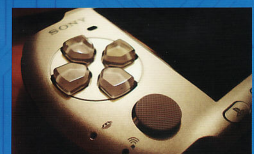
- 机器为PSP3000或者TA-088v3主板的PSP2000
- 机器系统为5.03或之前的版本，没有使用任何主题。
- 准备一个格式化之后的记忆棒
- 准备好从网上下载的ChickHEN R2文件
- 准备好电脑、自制软件等必要的东西。

Step1：运行ChickHEN R2之前的准备工作

首先，我们要从网上下载好ChickHEN Revision 2的程序。解压缩之后的文件夹里有PHAT、SLIM两个文件夹，一个h.bin文件，以及readme文件。Readme

ChickHEN的破解与运行原理

和其他许多破解原理相同，ChickHEN使用的是PSP3000系统内部的漏洞。在这版软件发布之前，我们得知的漏洞一共有4个：一个是利用欧版游戏《爆冲赛车》（Gripshift）的存档漏洞（类似以前GTA的漏洞），这个漏洞已经被5.03系统封堵；第二个也是我们现在着重提到的是利用一组TIFF格式的图像文件进行破解的漏洞，支持5.03及以下版本的主机。但是5.50也封堵了该漏洞。其余两个漏洞未公开，由破解者自行研究用。我们所讲的ChickHEN R2使用的就是TIFF漏洞。在运行该漏洞的时候，PSP可以运行根目录下的h.bin，将ChickHEN R2写入内存。理论上这个漏洞支持从1000到3000的各型号主机，系统固件版本限定在5.03之前。





↑这就是利用图片浏览器漏洞在后台运行破解文件的图片，前面的图是缓冲用的。

←使用了ChickHEN R2之后，主机的系统可以使用多种自制软件，包括模拟器在内。

中的内容我们已经在刚才为大家翻译过了，现在我们需要的只是SLIM文件夹和h.bin文件。将SLIM文件夹里面的带有图片的ChickHEN文件夹拷贝到PSP存放照片的文件夹中。一般放在PSP文件夹下的PHOTO里就可以了。之后把h.bin拷贝到PSP的根目录下。

↑这些就是需要拷贝进PSP中的软件。

需要注意的是，在把ChickHEN R2拷入记忆棒之前，最好先用PSP将记忆棒格式化一次。因为在后面的测试中，当记忆棒里有各种预先拷贝进去的自制软件等文件的话，基本上100%会出现破解时死机的情况。死机并不会对机器造成伤害，但是也不是大家想看到的。因此建议大家在运行该破解程序之前格式化记忆棒，再把破解文件拷贝进去。

Step2：运行ChickHEN R2软件

打开PSP，进入“照片”选项，选择记忆棒。我们可以看到一个名为ChickHEN的文件夹。按确认键（欧美版为×，日港版为〇）或者方向键的→进入，这时候图片开始出现预览。此时停留在第一张图的位置不要动，当图片的预览程序一个个出现的时候，破解程序已经在自动运行。在最下面的Tiff图像预览出现之前，PSP就会花屏。不要害怕，此时破解软件已经开始运作。几秒钟之后，PSP重新启动，就会进入ChickHEN R2版的系统。

↑在PSP的图片浏览程序下预览这些图片，就可以自动进入破解程序。

如果破解程序运行不能，PSP会出现定格死机的情况，大约过20秒之后会“啪”的一声自动关机。这时候重新开机，检查记忆棒内有没有多余的文件（像自制软件等等，有些心急的玩家可能已经把这些文件拷进去了），如果有的话就删掉，重新按照前面的步骤运行，只要记忆棒内是干净的，且有拷进的破解程序，成功率是很高的。

PSP3000自制软件使用评测！

笔者用手头的PSP常用自制软件测试了一下在PSP3000的运行情况，发现全部可以使用。现在的自制软件基本上采用3.XX核心进行开发，原1.50核心的软件没有测试，据说是不能运行的。使用eloader可以在3000的环境下创建后台，但是无法运行1.50核心的软件。接下来是一些常用软件的介绍和评测。



大部分自制软件可完美运行！

←本文所介绍的自制软件是目前PSP玩家们最常使用的一些软件和一些自制游戏。

自制软件 PMPlayer Advance

PPA是PSP玩家最常用的视频播放软件，支持多音轨与外挂字幕，因此受到许多玩家的青睐。新版PPA支持MKV格式。我们使用的样片为国粤双语的《功夫》，PSP3000看片的效果很好，可以很明显地体会到屏幕色彩的柔和感，比2000高出一个层次。



自制软件 Xreader 1.2.0 beta 3

Xreader是PSP上最好用的读书和看图软件。支持TXT、UMD、PDB等格式的电子书（注意这个UMD不是PSP的游戏光盘），支持包括JPG、BMP、TGA、PNG和GIF格式的图片文件，支持MP3(软/硬解码)、WAV、APE等格式的音频文件。

模拟软件 FC模拟器NesterJCNmapper v0.3

NesterJ是PSP上最好的FC模拟器了，3.XX核心，新旧PSP通用。国内自制软件作者对其进行了优化，能够模拟一些中文作品，如南晶、外星科技等厂家生产的游戏。图中使用的测试软件是原版的《超级马里奥兄弟》，模拟速度正常，各种功能完整。



模拟软件 SFC模拟器Snes9xTYL 0.4.2

Snes9x系列是最著名的SFC模拟器之一，在PC上，除了ZSNES之外是表现最完美的模拟器。它的PSP版表现效果出色，是许多玩家必备的模拟器软件。在PSP3000上执行效果与1000、2000的版本相同。测试游戏是《大航海时代》和《重装机兵回归》。

模拟软件 MD模拟器PicoDrive 1.51b

这个模拟器最大的特色是支持MD的ROM和压缩之后的MD-CD游戏。在PSP-3000上使用PicoDrive正常，测试游戏包括《怒之铁拳3》、《火枪英雄》、《超级忍2》等等。执行CD游戏的时候速度无拖慢，与以前的PSP机种的表现能力相同。

ChickHEN R2常见问题与疑难点解答

Q 我的PSP-3000在使用ChickHEN之前，一定要升级到5.03的版本吗？

ChickHEN使用的Tiff图像漏洞在5.03之前的PSP上都存在。也就是说使用这个破解软件的时候不必把主机升级到5.03。虽然也有传言说升级到5.03版之后会使破解机率提高，但是我们并不建议所有玩家一定要升级。当然升了也无所谓，因为5.03之后的版本才把这个漏洞堵塞。但是不要升到5.50，不然这个破解程序就失效了。

Q 为什么我在运行ChickHEN的时候死机了？

许多玩家都碰到了这样的问题。经过多次死机后重新运行的经验来看，在运行ChickHEN之前，记忆棒一定要清理干净，不要放任何模拟器、电影和自制软件。造成死机的原因主要是因为记忆棒内含有只读文件，因此在拷贝完破解文件之后，检查一下是不是只读的。如果是的话把属性改为“存档”就可以了。最保险的方法是把记忆棒格式化一次，再放入破解文件。另外，含有图片的破解文件夹中默认有5张图，如果使用的是高速棒，预览速度太快，也容易造成死机。在这种情况下，多复制一张鸡蛋图放进去就可以了。

Q 关机之后再重启，为什么ChickHEN消失了，变成了官方的系统？

因为这个程序并没有改写PSP的内核与Flash的固件，只使用内存存储。在机器断电之后，内存中的ChickHEN不能保存，所以在重启的时候自然会消失。要再进入ChickHEN，唯一的方法就是再运行一次那个破解文件。但是在运行之前不要忘记把记忆棒清理干净。

对于有两个以上记忆棒的玩家来说，还有一个方法：把一个容量较小、不常用的记忆棒格式化之后拷贝进破解文件，作为机器的专门启动用棒。大家的记忆棒也更新换代几次了，以前的旧棒还没扔掉吧，这时候就派上用场了。还有早期购买过1000主机的玩家，那块没用的32M记忆棒，也可以作为启动棒使用。在机器进入ChickHEN系统之后，按下开关休眠（不是关机），再把棒子换过来，就可以方便地使用自制软件了。

Q 在进入ChickHEN系统之后，能否运行M33的刷机软件，把3000系主机变成彻底破解的主机？

绝对不能！因为3000和T-088V3主板的2000，其Flash0都是没有破解，不能改写的。如果贸然使用以前的刷机软件，强行侵入3000的固件闪存，那么基本上有100%的可能性会造成主机变砖。请不要存任何侥幸心理，因为到目前为止还没有出现刷机之后机器没变砖的人。再重申一遍，截止到2009年5月上旬为止，没有任何破解手段可以成功进入PSP3000的Flash0，改写内部固件。现在没有针对新主机的神奇电池，不能把变砖

模拟软件 GBA模拟器gpSP_mod0413



目前最完美的PSP用GBA模拟器，支持3XX核心，最新版本为gpSP_mod0413。以前用3.80M33-5以及5.00M33-6系统测试均通过。PSP3000在ChickHEN R2下使用正常，可以即时存档，支持各种版本的GBA ROM。我们用神游版的《超级马力欧2》和NZACE汉化版《逆转裁判》进行了测试。

模拟软件 CPS1模拟器CPS1PSP v2.3.1

这个模拟器是CAPCOM游戏爱好者最喜欢的，可以完美支持CAPCOM CPS1基板的全部游戏，包括大家熟悉的《街霸》、《三国志》、《快打旋风》、《恐龙新世纪》等游戏。使用ChickHEN R2之后，用PSP3000运行《12人街霸》手感好无拖慢，屏幕色彩鲜明柔和，是笔者在PSP上看到最好的CPS模拟器。



模拟软件 NeoGeo Pocket模拟器RACE

这个模拟器使用的是SNK掌机NeoGeo Pocket的模拟器软件，可以装载NGPocket游戏。拳皇、饿狼、侍魂等系列在本机器上都有移植，效果良好。另外CAPCOM和SNK共同开发的游戏也在这台掌机上有推出，包括《卡片对决》和《顶上决斗SVC》。本次测试使用的是NGP独占游戏Gals Fighters。

自制软件 自制游戏Crazy Gravity Portable

这是一个自制的小游戏。玩家操纵喷气式飞机穿破重重阻碍到达目的地。整个游戏的内容就像标题所说的一样，是由"疯狂引力"构成的，过分使用推进力或者来不及使用的话都会导致航向偏移，飞机一旦碰到障碍物就会死掉，整个游戏虽然简单但是确实很紧张。该软件在PSP3000上运行正常。



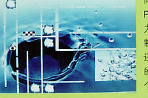
自制软件 自制游戏X-trem laby

这个游戏的画面属于ATARI水准，操作也很简单，只是控制光标通过迷宫到达终点而已。不过这个游戏本身胜在是玩家自己制作的，虽然论画面估计没有比这再简陋的了，但是作为自制游戏，也可以在ChickHEN版的PSP3000上运行。评测这个游戏只是想让大家知道3000运行自制软件的情况和效果。



自制软件 自制游戏Laby PSP

这个游戏和刚才的X-trem Lady相似，也是属于走迷宫类型的游戏，但是画面比刚才那个骨灰级的自制游戏华丽了不少。游戏本身简单得不能再简单，但是我们评测它的目的和前面的游戏一样，是为了向大家证明PSP3000的能力。今后随着自制软件的增多，还会有更多更好的游戏出现在这个平台上。



Step3：检查主机版本

其实这一步是可以跳过的，为了让大家看清楚，我们进入主机设定中的主机信息查看一下，可以清楚地看到系统版本为5.03 ChickHEN R2。从机器的MAC码可以清楚地看出是PSP3000的主机。

↑在这里我们可以确认主机的系统，使用的是自制的ChickHEN R2。

Step4：拷贝和运行自制软件

现在可以把自制软件拷贝到PSP的记忆棒内了。将包含自制软件的文件夹复制到PSP\GAME路径下，查看"游戏"中的Memory Stick，刚才拷贝的软件可以显示出来。直接按确认键就可以启动这些软件。进入这些软件之后，操作的方式就和以前的1000与2000主机一样了。至此大功告成，PSP3000的自制软件时代终于降临了。



插件调用程序PSPrx launcher

在5月13日，一位名叫"XMBDebug"的外国玩家放出了PSP插件调用程序PSPrx launcher的测试版。这个版本的软件可以在ChickHEN R2的界面下调用插件程序，包括带截图功能的金手指。启动金手指的时候首先运行该程序，之后要按○键呼出键盘，在键盘菜单中手动键入 ms0:/CheatMaster/CheatMaster.prx，再按PSP主机的START键2次，确认加载CM插件，之后按热键成功呼出CM菜单了。这个程序理论上可以启动EBOOT.PBP文件，但是实测不行，而且操作方法过于复杂。这是一个很有前途的程序，但是现在还不实用。



的主机救回来。所以大家还是很安分地使用ChickHEN，暂时不要想刷机的事情了，也不要更换PSP的主题（这也是导致机器变砖的一个原因），如果大家对自己的主机负责的话。

Q 为什么使用ChickHEN破解之后，还不能运行ISO和PS官方模拟器游戏？

这一版的ChickHEN不支持ISO Loader和PSN游戏。从理论上说，并非不能支持，而是作者没有编写相关的程序，因为读ISO和PS模拟器是直接侵犯到SCE的版权的，也远远超过了ChickHEN运行自制软件的最初意图。好不容易现在有了个初步的破解，作者也不想因为侵权吃官司，毕竟到时候收到法院传票的不是你也不是我，而是默默为大家奉献的各位破解者们，不是吗？所以大家还是暂时先玩自制软件吧。



Q 使用ChickHEN能否连接PS Store，下载游戏和试玩版软件？

目前PS Store已经更新，要求的主机版本在5.50以上。也就是说你的PSP必须升级到5.50之后才能上PSN。但是5.50已经将ChickHEN的漏洞封堵了，所以如果你想使用现在的ChickHEN R2运行自制软件，就不能再升级自己的主机，也不能上PS Store购买和下载游戏。ChickHEN不支持ISO和PS官方模拟器，但是R2可以支持UMD，玩家们以前留下的UMD游戏还是可以玩的，但是新版5.50以上的UMD不能玩（如《战场之绊》）。

Q Dark Alex和M33小组在ChickHEN R2推出之后有没有反应？他们会以此为契机开发新的破解软件吗？

在ChickHEN R2推出之后，Dark Alex于5月6日就在其博客上发表了对于这个破解软件的观点。下面是他的原话：



经过很多次延期，ChickHEN 5.03固件版本终于放出来了。

那么，T88-V3和3000的用户们得到了什么呢？现在他们可以玩自制软件（用户自制+网络下载的非官方软件），（破解程序）存在内存中，而非在Flash0中。

有些人对此表示关注（顺便感谢n00b81），他们所关心的现在成了事实：这个破解程序不能让你运行任何种类的UMD镜像和PSX游戏，也不能使用插件。另外你也不能更换机器的主题，不然的话主机会变砖。

大家干得不错。虽然它不能代替Dark Alex之前说过的pre-IPL类型的软件，但是至少迈出了有趣的一步。

从中我们可以看出Dark Alex对ChickHEN的出现抱有赞赏的态度，并且对PSP3000的破解前景表示乐观。不过目前M33小组除了将5.00M33升级到第6版之外，并未开发5.00之后版本的M33系统，也不打算制作ChickHEN的ISO运行程序。因此我们今天看到的PSP3000破解只是一个初步的成就，但是今后针对该型号主机的破解工作仍将进行下去，而破解者与SCE之间的较量也将成为PSP时代永恒的话题。

随着自制系统的发展，我们将在未来看到更多的应用软件，PSP3000的破解时代现在只是一个开头，还有更多的惊喜值得期待。

“中国玩家感动系列”正式启动！欢迎你的加入！

你是否也像我们一样仍旧对那些经典老游戏念念不忘？在次世代的视效冲击下仍旧希望再回到3D游戏的初期体验当时的震撼？还有让人感动泪目的故事与传奇？从本期开始，我们将正式连载全新系列专栏“中国玩家感动系列”，我们将在每期当中与你一起回顾，曾经在我国玩家中造成巨大影响和广受好评的游戏作品，并尽可能的收录再现当时游戏中的经典场景。我们将利用有限的页码展现出游戏感动我们的方方面面。本期的感动游戏是《格兰帝亚》，相信看过这个全新栏目后你一定会有冲动找出尘封已久的碟子再玩一遍！本栏目欢迎广大读者来信交流写出游戏中让你感动的一幕和难忘经典，同时也希望大家能来信提出希望我们回顾哪些经典游戏，并对栏目内容提出好的建议。敬请关注“中国玩家感动系列”，一起再次感动。



游戏感动中国玩家 我们这样定义游戏经典

↑每个人对经典的定义是不同的，这个新栏目所选择回顾的游戏标准就是——在中国玩家心目中成为经典的作品，并且这些游戏曾经打动过你。

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

GAME SOFT CONTENTS

电子游戏软件 VOL.253

REMARKABLE REPORTS 特别报道

MASTERMINDS 特别策划

FIRST LOOK 无双报道

GAME GUIDES 攻略人行道

■固定栏目

招聘信息

■ 编辑招聘要求：1、精通日文（一级者优先);2、了解游戏历史及文化；3、有创意，能策划专题；4、文笔流畅，思想活跃；5、能加班熬夜

■ 美编招聘要求：1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand；2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；4、了解电视游戏者优先;5、能加班熬夜

■ 视频招聘要求：1、熟悉各种视频制作软件；2、精通3D动画制作；3、有视频制作经验优先；4、熟悉电子游戏

请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——

地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收
邮编：100011 咨询电话：010-64472920
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

版权信息

■主办单位：中国电子学会 ■第二主办单位：思得易咨询中心 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆 ■执行主编：杨柯来 ■编辑：邹中林/乔沛/黄黎/刘鹏/张建凯 ■美术总监：郑京伟 ■美术编辑：王丽芳/刘晨 ■联系地址:北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话:010-64472729-402 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472920 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京海工商广字0110号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页:www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn



变形金刚2

Focus on Game News 游戏新闻眼

VOL 253

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！



←《我的暑假4》终于要在PSP上推出了，放暑假去乡下游玩时，可别忘了带心爱的PSP哦。

SOFT 日本专讯 电影改编重现iPhone手机平台《生化危机 恶化》再演丧尸恐怖

本刊讯 CAPCOM宣布在苹果的iPhone手机平台，推出一款以CG电影《生化危机 恶化》为蓝本的同名游戏，采用第一人称视点的方式再现电影中与丧尸的对抗。

《生化危机 恶化》电影在群众当中取得了不错的口碑，也对生化系列的剧情做了很好的补完，电影中的气氛营造与故事架构被很多人誉为最好的生化危机题材电影。此次推出的iPhone版游戏，以原作背景为基础改编，从原作中化为人间地狱的机场为起点展开。限于平台的机能，游戏的3D画面效果称不上出色，色调也比较单一，但作为手机游戏来说还算可以接受。游戏操作采用触控+体感的方式，玩家需要用触控笔来射击屏幕上的丧尸，用挥动手机的方式来上子弹和挣脱攻击。游戏包含11个章节的故事模式，通关后还可开启限时击倒敌人的佣兵模式，武器装备还能用得来的金钱进行改造。该作于5月12日发售，价格800日元。



SCOOP 美国专讯 统计机构NPD最新4月市场数据 NDSi唱主角，老任再握半壁江山

本刊讯 美国权威统计机构NPD发表了今年4月份北美游戏市场的统计数据，凭借4月6日于北美上市的NDSi热销，NDS系列硬件4月达到了上百万销量。

任天堂于4月6日在北美上市的新型NDSi掌机，发售当天就引起了空前火爆的热销势头，当月累计销量达到82.7万台，加上NDSL的21.5万，NDS系列当月共售出了104万以上，超出34万台的Wii三倍以上，至于其他主机当月均只有十余万的销量，360以17.5万略微领先，降价后的PS2以17.2万紧随其后，PS3和PSP分别为12.7万和11.6万，同比上月均有所降低。软件方面，继上月大作热潮过去之后，任天堂的一干千年老妖再次霸占了销量榜的半壁江山，本被寄予厚望的EA《教父2》，双平台合计仅卖出了24.6万套，比较领人遗憾。余热尚存的《生化危机5》，依然拥有一席之地，也算是给高清机保留了一些颜面。



SOFT 日本专讯 2VS2对战新作，热血钢之魂再临 异色作品《机战学园》登陆NDS

本刊讯 BANPRESTO公布了对应NDS平台的机战新作，出乎所料的是，新作并非传统的作品，而是一款以双人对战为主卖点的另类作品，不过，豪华的参战作品和那份热血依然如此耀眼。

这款《机战学园》的背景设定就非常另类，在超级机器人大战的世界中，为了储备未来对抗外敌的战斗力，政府开设了专门培育机器人驾驶员的机构，就是这所机战学园，少男少女和钢铁机器人们就在此上演火爆热血的学园生活。除了平时的校园剧情对话外，战斗时2对2的战斗模式是游戏最大特色，战斗双方分别持有两架机体，运用种类繁多的组合战术来击败对方，武器选择、气力限制、精神指令、修理补给等机战特色要素一应俱全，极具吸引力的战斗画面也一点都不含糊，素质表现比《机战K》只增不减，大魄力的特写更是异常华丽。游戏支持NDS双人联机对战，培养自己的角色和机器人来与对手一较高下，也是机战系列少有的风格，就像当初《机战XO》加入的LIVE对战一样，本作将把这种乐趣充分发挥，且更火爆、更便捷。本作制作人依然是寺田贵信，预定2009年秋发售，价格暂时未定。

附参战作品一览：

マジンカイザー	
マジンカイザー 死斗!暗黑大将军	苍穹のファフナー
真（チェンジ!!）ゲッターロボ 世界最后の日	ガイキング LEGEND OF DAIKU-MARYU
フルメタル・パニック	神魂合体ゴーダンナー!!
フルメタル・パニック?ふもっふ	神魂合体ゴーダンナー!! SECOND SEASON
フルメタル・パニック! The Second Raid	破邪大星ダンガイオー
新机动战记ガンダムW Endless Waltz	ガン×ソード
机动战士ガンダムSEED	机兽创世纪ゾイドジェネシス
机动战士ガンダムSEED ASTRAY	电脑战机バーチャロン マーズ
机动战士ガンダムSEED X ASTRAY	超电磁ロボ コン・バトラーV
机动战舰ナデシコ -The prince of darkness-	超电磁マシーン ボルテスV
勇者王ガオガイガー	百兽王ゴライオン
勇者王ガオガイガーFINAL	超兽机神ダンクーガ
钢铁神ジーグ	冥王计划ゼオライマー
机动战士ガンダムSEED DESTINY	苍き流星SPTレイズナー
OVERMANキングゲイナー	机动武斗传Gガンダム
机动战士ガンダムSEED C.E.73 STARGAZER	ブレンパワード
	デトネイター・オーガン

HOT TOP GAME NEWS 新闻直击

●MMV公布了2008财年年度业绩报表，由于市场环境恶化及各领域的销售不利，年内的几款作品如《胧村正》均推迟到下个财年，造成公司全年统计销售额仅为101.39亿日元，共计12.21亿日元赤字。

●早先曾公布过了Wii新型经典手柄“经典手柄PRO”，将于今年8月1日正式上室，价格2000日元一支。同天发售的《怪物猎人3》还将会推出此款手柄的同捆版游戏，手柄+游戏的价格为9440日元。

●根据统计，5月14日发售的PSP《梦幻骑士》首日销量为1.9万套，PSP《死神 灵魂升温6》首日2万套，而Wii的《实况足球Playmaker 2009》首日仅卖出了8500套，消化率只有20%，突破系列首日销量新低。

●对应Wii平台的RPG《弘光幻想曲》确定了主题歌和其演唱者，日本著名少女歌手玉置成实将为本作献上一曲《希望之星》，并已于她的官方网站上公布，感兴趣不妨前去欣赏一番。

●山内一典在最近接受媒体采访时称，正在开发中的《GT赛车5》将加入极为逼真的天气变化系统，雨天道路的湿滑和炎热气候等拟真要素将直接影响比赛的过程和结果，在精雕细琢中车辆的车损系统也会制作得极其完美，不过山内一典依然没有透露和发售日有关的信息，目前来看还需要很长时间的“精雕细琢”。

●一名自称是被微软解雇的离职员工，近日对外透露了Xbox360主机存在自毁系统的消息，据称微软可通过XboxLive向改过机的360主机发送特殊指令，锁定主机的ID，并随后使该主机电容管输送电流超标，导致主机主版产生变形而烧毁，主机外部会显示三红灯，并且无法进行修复。不过该消息并未得到微软官方的证实。

●有着“感动100万人”的经典RPG《银色之星 露娜》将强化移植PSP平台，游戏保持原作基础的同时，画面、音效均重新制作，会比SS版效果增强不少，同时剧情方面也会有新增加的内容，会比原版更充实完整。本作预定2009年秋发售，价格5040日元。



↑对比SS和PS版，这次的PSP版画质要更精致细腻。不妨再来感动一次。

SOFT 美国专讯 《战争机器 2》公布最新追加内容 新章节新地图同捆全内容零售版

本刊讯 微软最近公布了《战争机器2》最新追加下载包《黑暗角落》，预定7月28日于全球服务器推出，微软同时还将推出一个包含了以往所有追加内容的零售版《全面开战》，价格19.99美元。

从去年11月发售至今，厂商已经分批更新了数个下载包，均为一些新的线上联机地图，为游戏的持续热度做出了不小贡献。本次新的《黑暗角落》，除了“上帝花园”、“无名之地”等7张联机地图外，还包含一个名为“废墟之路”的游戏新章节，内容比以前的追加包都要丰富，下载所需要点数为1600点。而单独发售的《战争机器2 全面开战》则会把至今更新过的所有追加下载内容一并收录，新的《黑暗角落》也包含在内，对于还没有下载或无法从LIVE下载的玩家来说相当超值，该零售版也将在7月28日全球上市。



对于国内玩家来说，《战争机器2》下载包设置的IP限制给体验游戏带来了很大困难，如果可以买到单独销售的合集，那就非常划算了。

Scoop 日本专讯 SONY集团2008财年业绩发表 整体营业赤字游戏部门亏损减少

本刊讯 SONY集团公布了2008财年年度业绩报表，由于受经济低迷及日元升值等因素带来的影响，集团大多数部门均呈现不同程度的亏损，总和989亿日元赤字，不过游戏部门的状况有所好转。



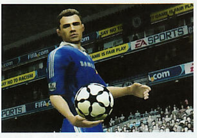
SONY集团08财年总销售额为7兆7299亿日元，受上个财年全球极度不景气的经济影响，以传统电子制造业为主营的SONY遭受了非常惨重的损失，规模最大的家电部门由于销售低迷蒙受了1681亿日元的营业损失，电影、索爱手机等部门也都相继出现数百亿日元的经营亏损。往年一直处于亏损的游戏部门，由于PS3成本下降和销售额增加等因素，使得亏损幅度有所减少，损失数额585亿日元。唯一呈现黑字的是音乐部门，获得了304亿日元的营业利润。硬件方面，游戏部门的PS3年度全球共售出了1006万台，PSP和PS2分别售出1411万和791万台，PS3和PSP同比去年均有所上升，PS2有所下降。同时，由于未来一年经济依然处于不景气的状态，集团2009财年预想仍将达到1200亿日元赤字。

Scoop 日本专讯 KONAMI公布08财年业绩报表，整体喜人 上百亿日元收益实况足球合金装备销售势好

本刊讯 KONAMI公司公布了2008财年年度业绩结算报告，在过去一年中，依靠《合金装备4》和《实况足球》等游戏项目的全球热卖，公司销售额达到了3098亿日元，实现274亿日元营业利润，当期纯利润约为109亿日元。

KONAMI在去年的游戏项目上，PS3平台占据了最大份额，达到了接近三分之一的28%，Wii、PS2、NDS和PSP所占份额比较接近，保持基本持平的销售比例，X360平台最少，约为7%。小岛工作室的PS3大作《合金装备4》累计全球共卖出了475万套，成为PS3销量最高的独占软件。《实况足球》系列，由于在欧洲地区持续热销，多平台合计销量达到了848万套的骄人成绩，棒球、动画改编游戏、音乐游戏等也都占了上百万的销售份额，基本可以说是大满贯。

在全部的软件中，欧洲地区销售数量最高，达到1009万套，日本地区以903万套名列其次，北美729万套排第三，全球合计共卖出2681万套游戏。《实况足球》品牌在欧洲的影响力继续加大，实名授权的扩大使得其业界权威性与日俱增，多平台化战略令收益可以得到充足的保证。作为一家第三方游戏软件商，KONAMI能获得如此成绩可算是日厂的模范代表了。



←欧洲是足球的天国，也是《实况足球》系列最需要依赖的市场，重要性不可替代。

EVENT 美国专讯 《永远的毁灭公爵》 12年跳票历程终结

本刊讯 从上个世纪九十年代即宣布开发的游戏《永远的毁灭公爵》，随着最近开发商3D Realms关门大吉，为其传奇般的跳票历程划上了耻辱的句号，目前发行商Take Two已经一纸诉状将3D Realms母公司告上法庭要求索赔。

在Take Two递交给法院的起诉书中，状告3D Realms的母公司Apogee Software故意隐瞒游戏的开发进程，故意拖延作品的研发工作，甚至虚构谎报游戏已经接近完成的消息，令Take Two方面蒙受了巨大的损失，Take Two已经为这款“永远在开发中的游戏”耗费了大量人力物力和财力，到头来只等到了作品的“毁灭”，以及工作室的关张和开发人员的树倒猢狲散。不过目前Take Two和法院都没有透露具体的索赔金额，以及两家公司间到底存在多少金钱往来。

关于这部化为传说的“神作”，一种最可信的说法是，该作的开发进度过于缓慢，以至于开发商在不断的更换引擎、推倒重做、更换引擎间，把游戏带入了无限的死循环。

Scoop 日本专讯 SEGA2008财年业绩发表，欧美市场顺利

本刊讯 SEGA SAMMY公司公布了2008财年业绩结算报表，截止09年3月31日的上一财年中，公司销售额达到4291亿日元，实现83亿日元营业收益，但由于出现了特殊情况，造成资金方面的损失，公司还是出现了228亿日元的赤字。



SEGA在去年全球市场游戏销售势头良好，尤其是欧美地区对公司业绩贡献极大，Wii和NDS的《马里奥与索尼克在奥运会》共卖出421万套的佳绩，是公司的软件销量状元，对应多平台的一系列品牌作品也均取得了两百多万的好成绩。日本方面，PSP的《梦幻之星 携带版》累计销量64万套，PS3《龙如3》累计销量50万套，都给日本市场交出了满意答卷。不过除此之外的二三线作品销售比较低迷，AM街机和家用游戏部分形成了不同程度的经营损失，虽然靠其他部门平衡了营业收益，但由于公司投资有价证券失败及部分离职员工产生的相关费用，SEGA SAMMY最终财年业绩仍然成了赤字，算是比较背的厂商代表。

HOTTOP GAME NEWS 新闻直击

●SEGA宣布MD时代的一批经典名作，将会以XBLA付费下载的方式登陆XboxLive，包括《超级忍》、《索尼克3》、《梦幻之星2》、《兽王记》等，同时当年财宝公司的《火枪英雄》也将同时推出XBLA和PSN版本，这些作品均对应线上网络排名和高清规格显示，预定今年夏季发售。

●SCE宣布在PSN上开放《最终幻想 战略版》的付费下载，即当年PS主机的原版，价格1000日元，于5月13日开放下载，PS3和PSP玩家均可通过PSN下载游玩。

●KOEI确认预定5月28日发售的《真三国无双5 帝国》，将新增月英、曹丕、凌统、张颌、马超、太史慈的新角色模组，动作招式会和《5》中有所不同，新角色孟获同样也是由新模组构成。并将增加北海、零陵、晋阳、西凉、交趾、南中等新战场地图。

●SE宣布PSP《纷争 最终幻想》的美版将于今年8月25日发售，除了通常版外，还将有一款超值主机同捆版，其中包含一台神秘银PSP3000主机、一套美版《纷争 最终幻想》游戏，一张UMD版的《最终幻想7少年归来》电影，和一块2GB记忆棒，同捆版售价仅为199.99美元，可谓相当超值。同时制作人还透露，美版《纷争》除了语音文字英语化之外，还将新增可使用角色，日版中已经登场的人物也会做出更为细致的平衡度调整。

●IF宣布了对应PSP平台的《炽热之魂Accelate》的发售日，该作将于7月23日发售，价格5040日元，PSP版将在原360版的基础上新增数名角色，游戏读取时间也会缩短。

●KONAMI宣布《女皇之刃》将于今年12月17日发售，价格暂时未定。

●CAPCOM宣布Wii《怪物猎人3》正式发售日为今年8月1日，价格7140日元，同时还公布了两款限定版，分别为8490日元和9440日元。

●NBGI宣布对应PSP的《对战传说》将于8月6日发售，并最新确认了数名参战角色，包括TOP的乐雷斯、TOD的里昂、TOA的阿修、TOV的玖迪斯及TOI的卢卡一干人气角色。

SOFT 日本专讯 FF13制作人北濑佳范谈作品进程 360版延迟，欧美版争取尽早上市

本刊讯 《最终幻想13》的制作人北濑佳范最近在接受媒体访问时，透露了有关该作双平台的开发进程，并谈及了玩家们关心的欧美版问题，游戏的真正问世眼看离我们越来越近了。

这款牵挂千万玩家的神作每当有新消息放出就会引起热烈的讨论，根据北濑佳范的说法，本作的开发引擎Crystal Tools是由SE本社自主研发的，一款基于PS3、X360、Wii以及PC平台的泛用型开发引擎，适用于上述所有平台的游戏开发，而并非像《最后的遗迹》那样使用虚幻3引擎。北濑称，目前《最终幻想13》的PS3和X360版的开发正在同步进行，并且都已经接近尾声，但开发组会优先完成PS3版的开发，PS3版的收尾工作将在近期内进行，以保证尽早完成，至于X360版，则必须要等到PS3版完成之后才能做后期收尾，最终完成可能要延后一段时间。关于本作的欧美版问题，北濑表示虽然FF系列历代都是欧美版比日版延后很长，但这次因涉及双平台的问题，欧美版的开发会尽可能加快速度，目前欧美版的英语配音工作已经着手展开，预计美版会在日版上市半年内推出，而欧版的发售日期尽量争取在一年内。另外，由于考虑到X360版，SE正在考虑是否通过网络下载的方式提供欧美版的DEMO试玩，而不会像日版那样推出单平台捆绑套装。



照此来看，X360玩家需要等些时日才能玩到了。

EVENT 美国专讯 NPD市场调查统计：加拿大市场呈现萎缩，七年来首次产业下滑

本刊讯 北美著名市场调研机构NPD最近针对加拿大游戏市场进行了统计，在今年过去的第一季度中，他们发现由于缺乏产品刺激，加拿大市场七年来首次出现了明显下滑趋势。

加拿大是仅次于美国的北美第二大市场，居民的消费水平和消费观念，均帮助游戏产业近年来在该地稳步发展。在今年第一季度的市场统计中，加拿大的家用机和掌机市场硬件销量分别下降了14.5%和21%，软件销量分别下降7.5%和1.5%，整体市场对比去年同期下降了8.5%，降幅不可谓不明显，这也是自2002年以来，NPD统计结果中加拿大市场第一次出现明显下滑。


↑加拿大的游戏产业近些年增长稳固，众多世界级零售商都在此设立了专卖店。

针对这种情况，NPD的分析师指出，这次市场下滑只是由于产品断链而出现的暂时现象，今年年初几个月，加拿大地区无论硬件还是软件，均没有什么可以用来刺激销量的亮点，游戏软件相对匮乏，各大平台的厂商也没有做出刺激硬件销量的举措，因此导致了这种局面。等到第二季度之后游戏大作在加拿大地区的陆续上市，市场应该会逐渐回暖。毕竟，加拿大对于北美市场而言，是块绝不容忽视的宝地，于情于理厂商们都应多花些心思在这里。

EVENT 欧洲专讯 日本与欧美业内人的直面交流对话 北欧游戏研讨会迎来日本同行切磋

本刊讯 一年一度的北欧游戏研讨会（Nordic Game Conference，简称NGC）将于今年5月19日至20日，在瑞典玛律默市举行。在这西方游戏开发者云集的舞台上，今年将迎来两位来自日本的成功人士。

稻船敬二和须田刚一，这两位日本的成功游戏人士，已经乘坐飞机抵达了这座瑞典的城市，数天后，他们就将在西方同行们面前探讨他们的游戏开发经验。研讨会的主席Tom Felices表示，今年邀请这两位日本游戏制作人参加，将会使日本与北欧的业界同行间更多地增进交流，他们的到来会给西方的开发者开阔视野，见识当今最出色的制作人是如何开发全球性游戏的，稻船敬二还将在会上发表演说，谈及CAPCOM制作拥有全球市场口碑作品的开发历程，以及东西方合作的宝贵经验。在此之前，上田文人和水口哲也曾经也在NGC上发表过演说，这是日本制作人再次出席该研讨会，也意味着NGC今后的发展方向。此外，来自北欧本地的众多游戏开发工作室，均将出席本届研讨会，像GRIN、IO、Housemarque、Secret Exit等，针对主机平台、PC平台以及iPhone手机游戏的开发会展开热烈的交流讨论。另外《小小大星球》的制作人Alex Evans还会在此展示他的新款作品。


↑西方游戏开发者将齐聚在这场北欧的盛会中，两位日本人能放出多大光彩呢？

EVENT 美国专讯 E3 2009首批厂商参展作品名单 日美欧名厂名作，国人网游参展

本刊讯 美国E3展的主办商ESA公布了今年展会的首批确认参展厂商及作品名单，其中包括了欧美和日本的众多知名厂商和他们的作品，最值得一提的就是，中国厂商完美时空也将携两款新作参展本届E3。

SCEA：暴雨 (PS3)、机车风暴 极地边缘 (PS2, PSP)、海豹突击队 火线小组3 (PSP)、神秘海域2 纵横四海 (PS3)、白骑士物语 (PS3)

EA：战地双雄 第40天 (PS3, PSP, X360)、战地 反叛连2 (PC, PS3, X360)、野兽传奇 (PS3, X360)、麦登橄榄球10 (PS3, X360, PSP, Wii,)、质量效应2 (X360, PC)、美国大学橄榄球10 (PS3,X360, PSP, Wii)、极品飞车 液氮 (Wii)、极品飞车13(PS3, X360, PC)、泰戈·伍兹高尔夫PGA巡回赛10 (PS3, X360, PSP, Wii)

Ignition Entertainment：胧村正 (Wii)、思乡之风 (NDS)、拳皇12 (PS3, X360)

KOEI TECMO：怪兽赛跑 (NDS)、大蛇无双 魔王再临 (PSP)

NBGI：灵魂能力 破碎的命运 (PSP)

SEGA：阿尔法协议 (PS3, X360, PC)、猎天使魔女 (PS3, X360)、马里奥与索尼克在温哥华冬奥会 (NDS, Wii)、51号星球 (PS3, Wii, X360, NDS)、管道 (Wii)、温哥华2010 冬季奥运会官方游戏 (PS3,X360, PC)

2K Sports：职业棒球大联盟2 (X360)

Disney Interactive Studios：汉娜·蒙塔娜 精彩演出 (PSP)、化石超进化:起源 (Wii)、争分夺秒 (PS3, X360)、玩具总动员 (Wii)、少年魔法师 (NDS)

THQ：暗黑血统 战神之怒 (PS3, X360)、红色派系 游击队 (PS3, X360, PC)

Perfect World Entertainment：口袋西游 (PC)、完美世界 (PC)

HOT TOP GAME NEWS 新闻直击

●《拳皇12》的美版发行商Ignition最近举行了一个让玩家挑选封面的活动，分别采用草稚京和八神庵为主题的两种封面，由玩家投票选出人气最高的，PS3版和X360版均包括在内，两版本封面设计略有差异，Ignition没有确认这次活动的目的，猜想很可能与该作美版发售时的封面选用有关。

●Koei Tecmo公司已经通过意大利大使馆，向4月7日发生的意大利大地震灾区捐款347万日元，这也是去年中国四川大地震时Koei捐款500万日元后再次向受灾外国地区捐款。

●Q Games公司公布了《像素垃圾》最新作，同样为对应PSN平台的付费下载游戏，这款系列第四作暂定名为《像素垃圾1-4》，目前正在通过官方论坛征集正式名称。

●Activision公司宣布，《使命召唤5》的首个追加下载地图包累计下载次数已经超过了200万次，打破了公司下载内容的销售新记录，这个包含一张新纳粹僵尸模式地图的下载包推出首周即售出了100万，令开发这款游戏的Treyarch为之吃惊。目前该作第二个下载包预定将于今年6月推出，其中会包含日本鬼子僵尸的新联机地图。

●微软宣布于去年11月7日发售的《战争机器2》全球销量已突破500万套，用时5个多月，打破了前作的销量记录，微软称这个数字只是正规渠道的保守统计，如果加上二手转卖及地下销售，销量还会多出许多。

●EA公布了一款NDS游戏新作《少年鬼忍传 卷毛》，是一款以忍者为题材的动作冒险游戏，本作采用全程触控的方式操作，以收集各式忍具来挑战迷宫，游戏预定2009年内发售。

●《战国BASARA》的制作人小林裕幸宣布，将在今年7月3日至12日在日本东京棒球场举办以《战国BASARA》为主题的舞台剧，把这部人气游戏扩展到演艺舞台上，两位主角的饰演人选已经确定，伊达正宗将由人气男星久保田悠来扮演，片冈信和扮演真田幸村，舞台剧仍由小林裕幸导演。


↑《战国BASARA 战斗英雄》的热卖和《战国BASARA》动画的热播坚定了小林裕幸将之发扬光大的信心。

SOFT 国内专讯

完美时空蓄势三年，精心策划 打造PC平台2D大作《梦幻诛仙》

本刊讯 2009年5月，北京完美时空网络技术有限公司（以下简称：完美时空）正式公布2D飞仙回合大作《梦幻诛仙》。该产品是完美时空精品战略在2D网游领域的代表作，并且也是完美时空的第一款2D回合制网游，将在2009年内推出。



《梦幻诛仙》以成为2D游戏里程碑为目标，从2006年起，历经3年潜心研发。该产品使用全新顶尖EPARCH 2D引擎制作，首次在2D回合游戏中实现3D全粒子效果渲染画面，从动画、光影、粒子、特效到物理碰撞，《梦幻诛仙》完全颠覆了2D回合网游固有的画面观感，3D技术的融入将给玩家带来绝美的画面享受。同时，《梦幻诛仙》采用革命性技术，在2D游戏中提出"高度"概念，首次在2D引擎中实现了真实飞行。打破传统2D网游的简单悬浮飞行模式，真正在2D网游中实现了"跨越障碍"。

Scoop 日本专讯

任天堂公布2008财年业绩报表 销售额近两兆脑白金平衡板满贯

本刊讯 任天堂公司近日对外公布了2008财年业绩报表，凭借自家软硬件近乎膨胀的销售数量，任天堂全年取得了1兆8386亿日元的销售额，创下公司年度业绩历史新高。

过去一年经济不景气给很多公司带来了麻烦，但任天堂似乎完全没有受到影响，1兆8386亿的营业额远远超过了业界同行的业绩水平，甚至多家软件大厂的总和都不如任天堂一家多。5552亿的营业利润几乎是CAPCOM、NBGI等厂商的三十多倍。在这其中，《马里奥赛车Wii》累计已经达到1540万销量，《Wii Fit》的1822万销量也刷新了该系列记录，更令人瞠目结舌的是，以大脑锻炼为主旨的《脑白金》系列已经卖出了超过3112万，这个数字足以傲视世间的任何游戏软件。Wii和NDS的百万软件已经分别达到了54款和91款。



Scoop 日本专讯

NBGI公布2008财年业绩报表，总体微增长《灵魂能力 4》等海外热销软件成为最大明星

本刊讯 NBGI于5月8日对外公布了2008财年年度业绩报表，在08年4月1日至09年3月31日一年间，公司总销售额达到4263亿9900万日元，《灵魂能力4》等全球热卖软件成为最大功臣。



↑《灵魂能力》无论日本还是欧美都非常受欢迎。

受到去年全球经济不景气的影响，NBGI过去一年的创收总体呈现低迷态势，营业利润虽达到223亿4800万日元的不俗战绩，但并未达成原先的预期，公司整体盈利并不显著。游戏软件方面，几款在海外市场热销的作品是最亮眼的明星，PS3和360双平台的格斗大作《灵魂能力4》在全球累计卖出了230万套以上，是公司全年销售量最大的软件，对应PS3的《火影忍者》和双平台的《龙珠Z》也都在欧美等地取得了六、七十万的不错销量，此外对应Wii平台的《家庭锻炼》和《We Ski》均取得了百万套的好成绩，《太鼓达人》、《机战Z》以及《高达无双2》等作品也都达到了相当喜人的销量。

HARD 美国专讯

玩游戏可以闻到真实的香味，感受身临其境 美国厂商推出新型USB模拟周边器材

本刊讯 在枪战游戏中可以闻到浓烈的火药味，是许多追求刺激玩家的梦想，近日一款由美国人推出的新周边就可以满足你的愿望，且只需要25美元。

这款名为"Scent Delivery System"（简称SDS）的外设是由美国一家教育开发企业设计制造的，其外观是一个大黑铁箱子，设有四个排风口，依靠电脑的USB口工作，只要插到USB口上开始游戏即可开始运转。这东西的原理是，在箱子中装有8个不同的香味盒，每种都可发出独特的味道，在玩家游戏时，香味盒就会根据玩家当前玩的游戏，来组合出最适合的一种味道，并通过排风口向外排出，玩家游戏中就能闻到身临其境的味道了。根据产品说明，这8个香味盒能组合出100种以上的味道，基本可以满足所有游戏所需，香味有效范围是5米，对于玩游戏来说是足够体验了。以枪战的FPS为例，在战火硝烟的战场上开枪打炮，你就能同时闻到阵阵刺鼻的火药味，在海边执行任务时会闻到宜人的海风香气，匍匐于丛林中冒险会闻到泥土的芳香，绝对是置身其中的真实感觉。



Scoop 日本专讯

CAPCOM公布2008财年业绩结算报表 生街怪三巨头热卖带动整体小额销售涨幅

本刊讯 CAPCOM公司近日公布了2008财年业绩报表，结算时间为2008年4月1日至2009年3月31日，依靠各撑一片天的品牌三巨头热销，公司迎来了918亿7800万日元的营收。



↑《街霸4》吸引了不少新玩家参与其中。

CAPCOM在过去的一年中，营业额和销售利润均有不同程度的增长，分别达到了10.6%和11.4%的涨幅。虽然蒙受全球经济低迷的不良影响，但依靠几款数百万级软件的热销，公司依然保持了不错的创收。万众瞩目的《生化危机5》在上市初周即达到了全球400万的惊人出货量，最终统计销量约为440万套，此成绩在系列作中仅次于490万套的《生化危机2》。格斗游戏大作《街头霸王4》取得了全球250万套的好成绩，不过距离当年SFC平台630万套的《街头霸王2》还相差甚远。至于上个财年底发售的PSP《怪物猎人P2G》，在整个08财年中月月都保持着极为稳定的热销势头，至今仍然占据销售榜的一席之地。

HOTTOP GAME NEWS

新闻直击

●SNK Playmore宣布了家用机版《拳皇12》的日版发售日，该作的PS3版和360版将同时在今年7月16日发售，价格同为7140日元。本作家用机版追加了网络对战功能和简易指令输入等新要素，还新增了艾莉萨贝特和麦卓两名可使用角色。另外双版本的日版封面已经确定。

●KONAMI宣布将在Wii Ware推出经典射击游戏新作《魂斗罗ReBirth》，预定5月12日提供下载，费用1000点，新作为原创游戏，仍为2D横版闯关，并支持双人合作。

●为配合新CG电影的上映，D3宣布将由HIGH VOLTAGE开发一款《铁臂阿童木》游戏新作，同时对应Wii、PS2和PSP平台，预定在今年10月和电影一同上市。

●AQ Interactive宣布对应Wii平台的恐怖冒险游戏《恐怖体感 咒怨》将于今年7月30日发售，价格5040日元，该作应用Wii的遥控器手柄，真实模拟手电筒的功能，在公寓、废墟等怨灵出没的场所探险。原作影片《咒怨》的导演清水崇也参与了游戏制作。

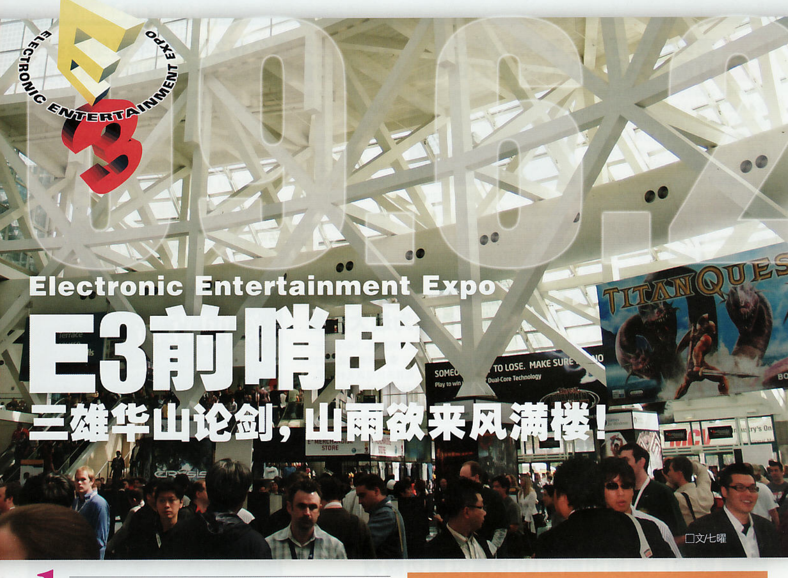
●SEGA公司的名越稔洋发表了《龙如》系列最新作的开发计划，新作仍然对应PS3平台，名称暂时未定，背景设定为现代，但并非《3》的正统续作。该作目前正在征集夜店小姐的模特人选，凡是18岁以上的日本女性均可参加征选，目前该作已经开始开发，预计近其将由官方公布详情。

●CAPCOM公布了今年E3展的参展作品名单，其中包括《勇闯尸城2》、《黑暗虚无》、《生化危机 黑暗历代记》等多部未发售新作，360的《失落的星球2》也确认了PC版本，此外还有两款未公布新作将于E3上揭晓。

●SCEJ于5月6日在东京银座举行了多罗猫诞生十周年的纪念生日会，答谢十年来玩家们对这款PS吉祥物的支持和喜爱，会场举行了多种多样的活动，还有多罗猫的展品同时展出，该纪念活动预定还会在日本多个城市巡回展出。



↑多罗猫代表了一个PS时代，我们不应忘记那份快乐。



Electronic Entertainment Expo

E3前哨战

三雄华山论剑，山雨欲来风满楼！

□文/七曜

1 SONY公布新型号的PSP主机！

众所周知，PSP的新型号主机传闻，早已经满天飞，从主机名：PSPGO到硬件设计、内部构造都有详细的资料说明，从以上来看事情并不会真的只是无际的传闻那么简单。如果真的如实，超大全触摸屏、摄像头、流线设计、大容量高速内置闪存，这些足以让PSP的竞争对手NDS相形见拙。不过个人觉得就算这个传闻是真的，但估计也只是和IDSL一样，是一个在原形机基础上的强化版。

2《最终幻想13》系列最新情报！

《最终幻想13》的进一步消息，在享受了体验版的神作威力后，PS3版《最终幻想13》的正式版发售日期已经成了普遍关注的问题，有传闻将会在圣诞节商战期间发售。但是，鉴于PS3使用的蓝光介质，360版如果想完全等同PS3，似乎是不大可能的事情，因此有传闻会为了满足360对双平台全部缩水，我相信这是FF系列核心玩家最不愿意看到的结局。从试玩版的表现来看，SE的策划能力明显下降，首先在角色设计方面，系列7、8、10中的角色影子太重，而且整个世界观架构都变得过于超现代，没有以前那种浓郁的剑与魔法的感觉。在战斗系统方面，其实是将ATB系统更加细化了，角色的战斗动作非常流畅这点是勿庸质疑的。不过NPC的AI设置系统和角色育成系统至今还未得知其庐山真面目，所以进一步的情报，还得关注本次E3发布会上的新报道。相比还在云里雾里的《最终幻想13》，《最终幻想 Versus 13》将会在本次展会中发布实际游戏饰品和详细情报，在FF7ACC中附带的那个无声视频实在是让人觉得很别扭。维美的画面，和个性的人物以及是否真的能够坚持PS3独占，使得本作理所当然的成为关注话题。

3 PSP新作群怒涛来袭！

在E3发布会上，PSP新作群将会大爆发，目前已知的有：《小小大星球 PSP》，《机车风暴：极地边缘》，《刺客信条》等。还有《灵魂能力：破碎命运》，《铁拳6》竟然是最先发售PSP版，实在是让人有点吃惊，不过泼点冷水的说，都是次世代作品逆移植。

E3发布会，精彩纷呈！各厂商已确认参展作品一览

CAPCOM	
名称	平台
生化尖兵	PC
黑暗虚空	PC/PS3/XBOX360
勇闯尸城 2	PC/PS3/XBOX360
Fate/无限代码	PSP
失落的星球 2	PC/PS3/XBOX360
漫画英雄 vs Capcom 2	PS3/XBOX360
流星洛克人 3：黑色王牌	DS
流星洛克人 3：红色领主	DS
怪物猎人 自由联合	PSP
生化危机档案室	Wii
生化危机 暗黑编年史	Wii
生化间谍	Wii
街霸4	PC

SEGA	
名称	平台
阿尔法 协议	PC/PS3/XBOX360
猎人使魔女	PS3/XBOX360
马里奥与索尼克：冬季奥运会	DS/Wii
51号星球	DS/PS3/Wii/XBOX360
暗渠	Wii
温哥华2010：官方冬季奥运会指定游戏	PC/PS3/XBOX360

KOEI	
名称	平台
怪兽赛跑	DS
无双OROCHI 魔王再临	PSP

Sony Computer Entertainment	
名称	平台
胖胖公主大救援	PS3
战神 3	PS3
暴雨	PS3
声名狼藉	PS3
杰克与达斯特：失落的边境	PS2/ PSP
MAG	PS3
机车风暴：极地边缘	PS2/PSP
痛楚！痛处	PS3
像素垃圾 1-4	PS3
像素垃圾 妖怪 豪华版	PSP
拉切特与克拉克：时空裂痕	PS3
海豹突击队 布拉沃火线小组3	PSP
歌星：K歌皇后	PS2/PS3
神秘海域2：纵横四海	PS3
白骑士物语	PS3

NAMCO BANDAI	
名称	平台
灵魂能力：破碎命运	PSP

4 梦幻ACT《ICO》将公布续作



对于上田文人的粉丝来说，这个传了很久传得很神的传闻，其真相已经逐渐浮出水面。该工作室负责人已经确认是在进行一款新作的开发。虽然开发工作，这点已经是事实，问题是公布的时期是否会如大家期望的在本届E3？而且还不知道到底是《ICO》还是《旺达与巨像》的新作，究竟结果如何就看本次E3了。

5 微软软件阵营足够与索尼抗衡

前文说到索尼本次的出展阵容将足够强大，从目前的消息来看，微软阵营也是雄心勃勃。临近E3发布会，微软以高姿态在业界内大造声势。传闻的最为厉害的就是曾经以PS3引以为傲的《合金装备4》将跨平台，公布XBOX360加强版。暂名为《合金装备4：叛国者之枪 + 氧化》，是4代+追加内容。和近期一直以来PS3新作不断相对应，XBOX360最近也是暗流汹涌，相信这是山雨欲来风满楼的前兆，在次世代主机战已经白热化的今天，各大阵营应该拿出自己的杀手锏了。

除了《合金装备+Oxide》、《失落星球2》、《刺客信条2》、《生化奇兵2》、《横行霸道 BAAFLC》外，还会有《分裂细胞5：断罪》、战役扩展包《光环3：ODST》、冒险游戏《阿伦威克》等欧美大作出展。

6《MGS》系列新作将为微软压轴！

《合金装备4》的高素质一直是XBOX360玩家口水的原因之一，虽然玩不到首发版，不过传闻KONAMI这次会公布《合金装备4》的XBOX360补完版，正所谓鱼和熊掌不可兼得。据传闻微软和KONAMI在去年晚些时候就已经开始了这个跨平台的移植计划，并且早已着手进行XBOX 360版《合金装备4》的测试。目前测试仍在继续，不过有可能在E3上公布这一消息。微软为了彻底挖开PS3的墙角不惜花费重金来笼络SONY曾经的“战将”们，而KONAMI也希望把《合金装备4》巨额的开发费用通过跨平台等手段补回来，而现在两家公司都怀着自己的主意一拍即合，所以本传闻的真实性非常高，也可以说是XBOX360在本届展会上最为重磅的压轴砝码！

并且传闻由于《合金装备+Oxide》的发布，其他游戏都要为其让道和抬桩，为了展示本作，《失落星球2》、《刺客信条2》、《生化奇兵2》、《横行霸道 BAAFLC》等大作的介绍将会压缩到3分钟。

7《战国无双3》新武将登场！

自从去年10月任天堂新作发布会上，公布《战国无双3》跳槽到Wii上，就再没有新消息出现。据传闻本次E3上KOEI将会正式公开那4名剪影武将的身份，分别是加藤清正、阿松、小西行长和淀君，另外还会有福岛正则、井伊直政、酒井忠次、神原康政诸多名将登场。随着德川四天王一齐登场，丰臣与德川的最终决战即将在本作中上演。

8 超薄版PS3在中国铸就！

传闻SONY要在本次E3展上公布新型的超薄版PS3，并且有一些模糊的“山寨版”图片，据说是在中国的工厂里生产的。从图片来分析，该图上所谓的“PS3”做工非常粗糙，还远不如PS，应该不是真的。而且SONY UK的发言人也宣布，近期还没有推出超薄版PS3的计划，原先的超薄版PS2花了索尼数年时间才推出。

9《火纹》、《赛尔达》新作将公布

传闻本次E3上会推出《马里奥 银河》或者《赛尔达 风之韵》的新作……而且会公布NDS上的《火纹》新作，根据小道消息，据说是《圣战系谱》的复刻作品。前2天官方宣布“我们的主机卖得很好，游戏都是大抢购，我们不会改变策略”，所以这些新作品会不会对应新的功能呢？那么就请继续把精力放在拓展新用户群上吧

10 SONY将会有惊人的精彩表现

各位索饭一定到现在还记得当时会展微软发布会最后关头的1个转身，这个转身换来的是满场的欢呼，当时三教九流的预言家们随即预言PS3完蛋了，唯一的支柱不复存在。不过，让我们欣慰的是，09年似乎成了PS3年，与XBOX360在星海4华丽完毕后冷场至今成鲜明对比，PS3独占新作的情报基本是月月增加。并且，众多欧美开发厂商开始支持PS3平台的开发，《生化奇兵2》的跨平台就是一个标志一个开始，RockStar的独占游戏则是延续，相信以后还会有更多。因此，预言家们开始转头预言了，今年是PS3年！不要忘了PSP，PSP的游戏支持丝毫不比PS3逊色。相信很多玩家和我一样，依然对于《最终幻想７核心危机》 的画面表现力赞叹不已。

EXPO

Disney Interactive Studios		Majesco	
名称	平台	名称	平台
汉娜蒙塔娜：摇滚之夜	PSP	男孩与软泥	Wii
化石超进化：起源	Wii	我们的家：聚会	Wii
争分夺秒	PS3/XBOX360	Paradox Interactive	
玩具总动员	Wii	名称	平台
少年魔法师	DS	东印度公司	PC
Electronic Arts		钢铁雄心3	PC
名称	平台	王权2：幻想国度	PC
战地双雄：第40天	PS3/PSP/XBOX360	骑马与砍杀2：战团	PC
战地：反叛连2	PC/PS3/XBOX360	完美世界中国	
野兽传奇	PS3/XBOX360	名称	平台
大满贯网球	Wii	口袋西游 Online	PC
麦登橄榄球10	PS3/PSP/Wii/XBOX360	完美世界	PC
质量效应 2	PC/XBOX360	THQ	
美式橄榄球 10	PS3/PSP/Wii/XBOX360	名称	平台
极品飞车：液氮	Wii	黑暗派系：战争之怒	PS3/XBOX360
极品飞车13：变速	PC/PS3/XBOX360	红色派系：游击队	PC/PS3/XBOX360
老虎伍兹高尔夫巡回赛 10	PS3/PSP/Wii/XBOX360	终极格斗冠军赛 2009	PS3/XBOX360
Sony Online Entertainment		帖莱拉英雄传	PC
名称	平台	2K Games	
DC漫画英雄 Online	PC/PS3	名称	平台
自由国度	PC	生化奇兵 2	PC/PS3/XBOX360
功夫	PC	边境之地	PC/PS3/XBOX360
诺拉斯传奇	PC	黑手党2	PC/PS3/XBOX360
PoxNora	PC	2K Sports	
特工代理	PC/PS3	名称	平台
Ignition Entertainment		职棒大联盟 2	XBOX360
名称	平台	Activision	
胧村正	Wii	名称	平台
思乡之风	DS	漫画英雄：终极联盟 2	DS/PS2/PS3/PSP/Wii/XBOX360
拳皇12	PS3/XBOX360		

11 索尼将公布PS3新型控制器

传闻索尼将会在E3展上公布一款对应PS3的新型感应控制器。消息来源据称是一些内部人员，其中包括一个已经见过这种新型控制器的人员。他声称此控制器与2007年的一项专利十分相似。与Wii的控制器相比，发光二极管追踪物体的性能更好。索尼给出了一如既往的官方回答，表示对于谣言或推测不予置评。2年的时间说来也算是很长，一般人也许已经认为索尼雪藏了这个计划。但是如果这个感应控制器比Wii的控制器更加灵敏，再加上他们给于制作组足够的时间开发出精美的游戏，这等待也算是值得的。

12《纷争》国际版即将公布？



↑《纷争》的欧美版官网都异常华丽，设计也比日站有创意。

最近制作人之一的荒川健表示，为了《纷争 最终幻想》国际版的顺利开发，特意从伦敦和洛杉矶的附属公司处收集资料分析，从玩家中获得反馈信息，使游戏的本土化工作尽善尽美。例如，教学模式在日版中将花掉大约一个小时，然而在欧美版中，教学模式将被缩短到10分钟。除了额外的游戏模式，还将重新调整角色的平衡性，以及缩短教学模式，还会有其他的新增内容。其中之一就是新增角色动作，还有就是故事模式会有新增剧情，其中会有日版所没有的新角色登场。

13 XBOX360将公布摄像头功能

传闻微软为了对抗Wii，正在为XBOX360开发新的摄像头，玩家可以通过该设备，用肢体动作来进行游戏。目的是为了吸引那些平时不玩游戏的人群。该设备的设计灵感无疑来自任天堂的Wii游戏机，Wii玩家可以使用一个遥控手柄在游戏中大显身手。与Wii不同的是，微软的摄像头无需玩家手持任何游戏外设。该摄像头使用的3维技术可以让玩家更精确的控制游戏中的人物或道具。该外设可能会在本次E3发布会上亮相，正式发布则要等到明年。

一位熟悉该计划的人士表示微软可能一开始把摄像头作为外设出售，最终将把它和XBOX 360捆绑销售。看来另外两大对手的策略终于对了，既然大家都来玩体感，就看谁的技术更高，软件更强！

电软视点

“请别再叫我们光环杀手”

KZ生父有话要说

自初代《杀戮地带（Killzone）》宣布以来，似乎这个系列就一直肩负着SONY对抗微软招牌游戏《光环》的重任，时不时就会出现以“光环杀手（Halo Killer）”为标题的新闻。近日，《杀戮地带》系列开发组Guerrilla的高管Herman Hulst在接受采访时，表示希望大家不要再用“光环杀手”来称呼《杀戮地带2》。

“一般情况下，我们不介意比较，但我不喜欢我们的作品总是被贴上某某系列杀手的名号。我们已经为杀戮地带建立了独特的游戏领域与体验乐趣，我们不希望它经常被视为对抗任何一款游戏。很明显，作为玩家我们什么好玩的游戏都玩，从魔兽争霸到小小大星球到机车风暴或者吉他英雄等等，但没有一款作品一直具有最大的影响力的。”



看来，在被冠上“光环杀手”这一称号多年之后，杀戮地带的生父终于忍不住要抱怨了。

杀与不杀，杀与被杀

在游戏业界，所谓“XX杀手”已经不再是什么新鲜词儿，不过似乎只有光环和杀戮地带这两个老冤家之间最为引人注目。那么，我们判断一款游戏究竟能否真正达到“杀手”级别，例如，KZ2究竟有没有“杀死”Halo3，是应该以游戏质量为标准呢？还是应该以游戏销量为标准？又或者是更全面一点，两者同等考虑？

如果单纯以游戏销量为标准的话，那么《杀戮地带2》很明显的是败了，而且是完败。《杀戮地带2》的美版和欧版发售日为今年2月底，日版为4月底，如今2个多月的各版本累积销量为150万份左右。《光环3》发售于07年9月底，各版本迄今累积销量为956万份，公平起见，只统计其前9周销量的话，销量也有574万份！仅从销量来看，两者根本就不是一个数量级的游戏，没有半分可比性。

如果以游戏质量为标准呢？说实话，评价一个游戏好与不好，多少容易夹杂个人的主观色彩，而对这两个甚至涉及所谓“索饭”和“软饭”面子的顶尖大作质量进行对比的话，更容易引来漫天的争论。就小编个人的意见而言，《杀戮地带2》首先在画面表现上是极为优秀的，无论是整体的视觉营造还是细节描绘都相当精良，而在其余像是音乐、系统以及手感等各方面，都有着不错的表现，这些都是必须承认和肯定的。

相较而言，《光环3》在画面表现上确实没有KZ2如此细致，但其整体各方面的综合素质个人以为还是要稍高一筹，特别难能可贵的就是光环系列所营造出来的整个世界观和故事背景，确实有一种科幻史诗的壮阔感，这方面是KZ系列拍马也赶不上的。此外光环系列丰富且趣味十足的多人模式也是其最为成功的一大要素，KZ系列则还仍未形成这一热烈的气氛。

其实玩过这两个系列的玩家朋友应该都能清楚感觉得到：虽然都是FPS，但这是两个风格迥异的作品，硬要将它们做比较的话总有些勉强。

关于“XX杀手”

其实小编比较好奇的就是，将《杀戮地带》定义为“光环杀手”这个做法究竟是怎么开始的？时间上来讲肯定是PS2的KZ1代发布后，但最初是索尼自己宣称的，还是好事的媒体或是某些玩家？这其实牵涉到本次事件的定性问题，然而遗憾的是，小编花了半天工夫也没能找到语出所在。



比较有意思的是，“urban dictionary”对“Halo killer”有两种解释：一是其引申义，意为“非常优秀的射击游戏”，按此定义也可以讲《战争机器》这类游戏说成是“光环杀手”；当然我们说得更多的还是后面这个意思：“一个实际上、或是宣称比光环系列更优秀的FPS游戏”。《杀戮地带》并不是惟一宣称是“光环杀手”的作品，《完美黑暗》曾如此宣称过，《迷雾》也曾如此宣称过，不过它们都失败了。

如今KZ生父都表示不想再被用“光环杀手”来形容了，对于PS3玩家而言，与其关心KZ2能不能杀得了Halo，不如安安心心去享受游戏本身的乐趣。　□文/北斗

电软视点

日本业界的出路，难道是“合并”?!

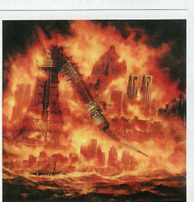
坦白的说，如今的日本业界不管是开发力还是技术力都已经不再是世界一流的了。虽然不得不承认日式游戏依然有着其不可取代的魅力，但与来势汹汹的欧美游戏相比，日式游戏似乎缺少了一份霸气和魄力。当然，固步自封的日本业界是不会主动学习欧美的游戏风格，因为如果再丢掉现在金玉其外的“日式风格”这层表皮，那么日本业界几乎就输的什么都不剩了……

既然借鉴他人之长并不是日本业界的作风，那么他们只有通过内部消化来互相合并，以达到通过注入新鲜心血来“新陈代谢”的相互弥补的目的。SE进入09年，这种风潮愈演愈烈，续SQUARE ENIX，BANDAI NAMCO之后，KOEI与TECMO合并，如此以往，日本核心厂商的制作路子只会越来越窄，相互借鉴、模仿的成份越来越高，最后制作出来的产品自然都是换汤不换药的“一路货色”。



日本业界第三方软件开发商的旗帜企业——SQUARE ENIX，收购英国开发商Eidos却是一个亮点。因为在过去的5到10年间，日本业界已经变成了一个闭门造车的封闭环境，没有新的人员加入，没有新的创意，几乎已经到了外强中干的地步，以致目前游戏开发水平已经落后于西方国家。SE收购Eidos，也许会是振兴日本游戏产业的重要一步，SE是日本业界的表率，别人都会以它马首是瞻。目前SE正向成为全球性的游戏厂商挺进，本次收购Eidos后，相信能为SE在英国市场上建立强大的立足点。Eidos与SE结合后，会为SE提供一个良好的平台，继续以向外扩张。相信这只是SE国际战略的前奏之一，SE以后应该还会收购更多的外国企业。

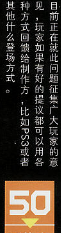
SE的换血会不会成功呢？如果它成功了，那么相信会有更多的日本游戏公司会和国外的同类公司合并，它们必须赶紧为自己找出路，否则他们不是消亡，就是被业界巨头们吃掉。SE已经有危机感，所以它开始求变，求新。现在的SE制作一款游戏，所花的时间太长，FF13系列一公布就是3作，但现在距离FF13的发售似乎还是很遥远，更不提其他两作了。人手是一方面，但策划实施的缓慢，也应该和技术力、实施力跟不上有密不可分的关系。虽然08年SE的业绩还算不错，但把这些作品逐一拿“放大镜”来细细琢磨一番，究竟有哪款能比得上当年SQUARE或ENIX所推出的那些所谓的“神作”。《最后的遗迹》，游戏综合素质尚可，但没有发挥出“虚幻3”的“神奇”，而且个人觉得网游味道太重，还不如《失落的奥德赛》好玩，剧情上也没有《失落的奥德赛》精彩。《无尽隐秘》，感觉这是一个半成品，如果全部我方角色都可以由玩家操控，再将这个作品的类型换成传统RPG，那么估计是个不错的游戏，但那就应该不是《无尽隐秘》了……还有《北欧战神传·负罪者》，几乎是完全失去了《北欧战神传》系列的精髓，没有了那种爽快的节奏感，经典的晶石系统也没有展现出来。



话说回来，去年SE没有成功收购TECMO，反到被KOEI得手，也不失为一件好事，合并固然能补充新鲜血液，但也要找合适的“配型”。比如SE的强项是RPG，而TECMO的强项则是ACT和AVG，SE的ACT制作水平确实距离业界顶峰还有很长的一段距离，这两者合并，不见得会大大有助于产品素质的提高，出现相互拉后腿的现象也不奇怪。而KOEI合并了TECMO之后，相信对无双和忍龙系列的发展都有益处。现在日本整个业界的作品数量和素质都出现大滑坡，相信不久的将来，会有更多日本游戏公司出现相互兼并和合并的情况，在这个物欲横流的社会，我们只能祝愿逆境中的日本业界，一路走好……　□文/七曜

疾风流言帖 vol.34

09年的E3展马上就要来了，虽然美国正在闹“瘟疫”，但游戏的热情丝毫不会减少，玩家们对其的关注比往年还要火热。事前传出的大量相关传闻，把这届还没开幕的E3搞得看点十足，360版的《合金装备4》是否会成真？PSP和PS3会不会公布新型号？360和PS3的体感控制器会不会出现？过了儿童节我们就知道了。 □责编/翅膀



50 可信度 希望扩大作品影响力 《啪打碰》将出PS3版

「啪打碰」作为一款结合音乐、动作等多重要素的游戏，不仅在日本，在北美欧洲等世界各地都深受玩家喜爱，而最近制作人在接受访问时，隐约透露出了作品向多平台扩展的可能性。

继一代之后，「啪打碰2」也在美国获得了非常喜人的口碑和销量，IGN对该作打出了9.5分的超高评价，制作人Hinojosa将这款游戏定义为[融合[音乐、节奏、人物、剧情多重要素的精妙创意]，这种创意不应该止步在PSP这个平台上。它应该发挥出更大的能量，在更多领域中发挥特有的魅力。Hinojosa说，目前正在就此问题征集广大玩家的意见，玩家如果有好的提议都可以用各种方式回馈给制作方，比如PS3或者其他什么登场方式。

40 可信度 不用再羡慕PS3版美声 360FF13也有日语配音？

PS3日版的FF13即将在今年冬季发售，360版却还要等半年才能玩到，而且还是美版，不过根据制作人北濑佳范的说法，美版的FF13很可能也会包含日语配音，坂本真绫女神般的美声360玩家同样可以享受到。

这是北濑佳范在回答媒体采访时提到的，以往的FF作品都是只有日版才会收录日语配音，美版及国际版则是英语，但这次FF13由于采用了大容量存储媒介，一张BD光碟可以容纳非常庞大的数据，因此考虑到不少玩家的呼声，在美版中可能也会加入日语的语音，但北濑强调以上说法是针对PS3版本，至于360版，目前来说容量可能会不够，加入一种语音会占用大量的空间，但[如果玩家们确实对此期望很大的话]，他们也会想办法加以实现。

30 可信度 微软限期独占即将到期 追加章节将登陆PS3

360独占的两个「横行霸道4」追加章节，是很多玩家购买360版的原因，微软为此付出了2500万美元的独占费用，但根据最近多方面的消息，追加章节很可能也会在PS3上出现。

「横行霸道4」的第一个追加章节「失落与诅咒」已经在今年2月通过XboxLive推出，售价1600点，而关于这个新章节的具体销售数量，Take Two方面从来就没有公布过，也拒绝向媒体透露任何消息，因此我们无从得知微软的钱是否花得物有所值。但近日来自欧洲一家网站的消息，据称追加章节并非针对360平台特别制作的，微软仅仅是支付独占费用而获得独占权，并且，独占协议仅有六个月的合同期限，到今年八月为止，协议到期后独占就不再拥有法律约束力，Take Two届时就会公布PS3的版本。目前微软、SONY均对此事［无可奉告］。

50 可信度 美苏冷战题材，脱离二战老框架 参与制作人员透露《使命召唤7》

InfinityWard负责的「使命召唤 现代战争2」正在加紧开发中，玩家们的目光都集中在了这款经典续作上，但在一家网站登出的个人简历中，Treyarch方面已经开始了「使命召唤7」的开发工作。

「使命召唤」系列作一直是由两个不同的工作室轮流开发的，当一家花两年时间开发完成一款作品时，另一家也已经开发了一年，下一年位置再轮换，如此能保证一年一作的速度推出新作。Treyarch在去年11月发售了二战题材的「战火世界」，至今已经半年，新作按理说也应该投入了开发。这次的消息是从一家社会交友网站流出的，一名叫David Kim的漫画家在他的个人简历中，谈及了他目前正在担任「使命召唤7」的开发项目，游戏初期的开发立案已经接近完成，正在筹备下一步的工作进程，这款新作不再是Treyarch擅长的二战题材，而是以50年代后美苏冷战时期为背景的全新风格作品。虽然目前还没有太多情报，不过以此来看越南战争或者苏联入侵阿富汗战争会是比较热门的题材，武器装备也会以AK47、M16这些为主。



70 可信度 新版PSP相关传闻满天遍地，孰真孰假？ “PSP Go!”是正式名称？时间见分晓

随着最近3000型的破解消息。关于PSP的相关信息也多了起来，型号、外观、媒介、价格都成了传闻和炒作的上好材料，最新一代的4000型乃至后续机种问题再次提上日程。

PSP4000和PSP2，是玩家们口中称呼最多的相关词汇，而根据最新消息指出，PSP今后的后续作机种将不再以数字为代号，而是以具有特别意义的后缀名方式命名，[PSP Slide]、[PSP Flip]、[PSP Go!]都有可能。

在传闻中的众多名称中，有人指出[PSP Go!]是可能性最大的一个，因为曾有消息称SONY目前正在欧洲开发一款PSP的新型外设及视频摄像服务，前缀名字就是[Go!]，不过这种说法未免牵强了一些。还有一种说法是，新型的PSP将完全屏弃UMD读取装置，改为设置两种超大内存，共有8GB和16GB供玩家选择，分为两种型号同时推出，顺利的话，今年9月份就可以上市与玩家见面。

还有，作为取消UMD的补偿，SPNY会加大对新型机的网络支持，在发售初期，会有超过100款的游戏通过PSN提供下载，玩家们也可以在零售店内付费下载购买，首发游戏中将包括「GT赛车Mobile」这种极具吸引力的游戏。另外，新型机还对应屏幕触摸功能，背部还设有可以用来拍照的摄像头，但和NDS及手机的触屏使用方式会有所不同。





你们不要再期待新型号超薄版PS3了 重新设计PS3规格比以前困难得多

SONY UK发言人回答媒体采访时说：“我们到今天为止都没有重新设计PS3的计划，因为这不现实，当初设计PS2超薄版本时曾花费了数年时间，比起PS2来说，要重新设计PS3将更加困难。”

——传了一茬又一茬，看来短期内是没什么希望了，PS和PS2当年都是一统江山后才推出的超薄版，PS3目前还处于水深火热之中，估计SONY是没什么精力也没什么财力再来搞一次了。



Wii在日本的销量下降只是暂时现象 市场间歇性饱和不会影响未来销售

任天堂美国分部总裁雷吉近日对记者表示：“最近日本市场上Wii主机的销量下滑，并不是Wii本身的问题，而只是暂时性的市场饱和现象，我们现在正处于非常幸运的时期，公司的游戏业务和娱乐价值都做得非常好，玩家们完全不必担心Wii在以后的销售问题。

——Wii已经卖得够多了，单就日本市场Wii的占有率是PS3的两倍还要多，绝大多数想买的都已经买了，PS3最近的强势也是一个原因。

我们正在力图把PSN打造得更为开放 它将延伸到PS3和PSP以外的领域去

SNOY集团总裁霍华德・斯金格在接受记者采访时称：“我们花费重金给PS3打造了一个全新的领域，但其成本实在过高，当前所应用的产品制约了收益。我们正在想办法改变这样的状况，PSN这个平台今后向更多领域发展，不仅是PS3和PSP，其他设备也可以得到应用。”

——PSN难以给SONY带来利润的一个主要原因，就是其免费使用的机制，完全不收取网战费用的PSN虽然最大程度地吸引了注册用户，但由此带来的负担也随之越来越大，要改变的话，先从这方面着手吧。



Wii Motion Plus会在欧洲卖出一千万 你完全根本彻底不需要担心销量问题

证券分析师Michael Pachter最近发表了对于“Wii Motion Plus”的看法：“这款任天堂推出的新型控制器，将会在欧洲地区取得1000万以上的销量，以欧洲的硬件普及量来算，800万个会被Wii玩家单独购买，另外200万，则会随着新机同时购入，它会和《Wii Fit》一样获得空前成功，达到Wii台数的三分之一。

——任天堂新的枪钱计划就此开始，对应游戏的多少应该会影响其成功的程度，当然，成功这点是不用怀疑的，它对用户的吸引力实在太大了，应该会比新型经典手柄热卖得多。

电软视点

日本人为啥不买360呢？您在担心什么！？

对360的将来感到不安——37%，价格过高——7.14%，没有想玩的游戏——3.57%，其他原因——53.57%。

以上是日本FAMITSU进行的一项名为“你不买Xbox360的理由”的调查，对象是日本地区还没有购入360的玩家。在这个颇有意思的调查中，似乎很清晰地显示了360目前在日本所面临的问题，以及难以突破的障碍，或者说，我们可以从这组数据中，参透到一些颇为隐晦的东西？

游戏？已经足够了

这个调查结果最值得一提的亮点，就是那3.57%的“没有想玩的游戏”，可以回想一下，前几个世代中，但凡非主流的家用主机，这一项都是最明显占份额最多的，游戏是主机的命脉，历届失败的主机无一例外的都败在了游戏软件这一块上，包括360的上世代前辈老Xbox。而这代的Xbox360居然可以把这个数字压缩到6%以下，这对于一台来自海外的主机可以说是个奇迹，360在去年到今年砸了这么多日式游戏大作，包括为数众多的日式RPG，游戏软件阵容完全不逊色于任何主机，不管什么类型，都有足以拿得出手的金字招牌，而且现在高清机的游戏大多都是跨平台的，PS3有就少不了360的，日本360没有的，恐怕也只有那几款坚定的PS3独占大作了，比如《龙如》、《合金装备4》以及SONY第一方游戏，如果只为了这几款游戏，那确实是没有必要购买360，如果不是，那360绝对是最好的选择，因为即使是跨平台，360也拥有着值得夸耀的优势。

可以看下最近日本微软推出的一本宣传册，这本封面非常诱人的小册子直言不讳的指出了“玩跨平台游戏360要强于PS3”这个观点，无论是主机价格、软件价格、网络环境还是售后服务，360都优于PS3，虽然站的角度是360一方，但其陈述的事实却是不容质疑的。日本360的游戏软件已不是问题，那么，为什么大家还是不买呢？

什么是将来的不安？

一款商品不能给消费者带来安全感，就难以获得成功。“为360的将来感到不安”是调查结果中占比重最大的一项，为什么会这样呢？玩家们到底在担心什么？其实换个角度就可以明白，360的上一代老Xbox并没给日本玩家留下多少好印象，笨重的外型和短暂的生命期，再加上微软对其过早的放弃，让人对这个品牌从一开始就不抱太大信心，再加上以前历代落败机种的游戏都有向主流机种移植的惯例，“360的游戏迟早都会移植到PS3上”，有这种想法的人不在少数，就像以前的SS、DC一样，大多数日本玩家仍然保持着单一主流平台的情结，即使现在PS3游戏不足，也坚信着PS3早晚会崛起再次统一天下，360的游戏都会到PS3上来。抱着这种心态，哪怕没游戏玩也绝不买360，这几乎是日本玩家的主流心态，大家都在等，我干嘛要冒险去买360？这种群体的意识形态，就是所谓“对360将来的不安”，这种不安不仅是Xbox这品牌的原因，也是日本玩家给自己上的紧箍咒。

“我不想买外国货”

不买360的理由有千万种，归根到底一个潜意识就是排外，这是老生常谈了，日本人的排外情结是全世界数一数二的，不仅是游戏机，就连手机、汽车、家用电器等东西也都有这个问题，国外的牌子几乎在日本打不开市场，同样的产品，同样的质量，日本人就只选日本本土的品牌，“对外国的东西不感兴趣，日本产品最高”，只要有这个民族情结在，360就卖不出去，而且这种日本化情结很多中国人也有，说实在的，360一些西方味的东西确实和东方风格格格不入，把360的开机界面和PS3的放在一起对比，相信大多数国人都会选PS3的吧，东西方文化审美的差异，是个忽视不得的问题，360真正的日本化，东方化，还有不少工作需要去做，不仅要从软件着手，主机界面，硬件外观，整体风格都要东方化才行，等到360真正成为日本主机的时候，才是真正获得日本成功的时候吧。 □文/翅膀



一这超萌的宣传册可谓用尽一切手段，把360相对于PS3的好展示出来，微软算做到家了。

电软视点

PSP3000，破解也有完美与缺陷之分

最近一段时间对于各大论坛的PSP玩家来说最震撼的消息莫过于3000的破解了。随着PSP3000 5.03HEN R2的放出，Davee这个名字已经超越Dark Alex，成为众多玩家争相关注的对象。而国内各大游戏网站中，已经有一些网站开始推出“PSP3000破解促销”的活动。一瞬之间，PSP3000从破解不能的砖头机变成了人见人爱的抢手货。在很多人眼中，这台曾经被寄予无限期望、又因为没有破解遭遇冷落、又多次因为破解消息的传出而身价几起几落的主机，又迎来了涨价的机会。

那么，PSP3000的春天真的到来了吗？答案是：目前很难说。因为我们所关注的PSP3000的破解，与现在传出的破解程序还存在着较大的区别。首先。PSP3000的5.03HEN破解程序并未对PSP主机内核做任何改动，也不是我们平时所说的“刷机”，而是利用一个浏览图片程序的漏洞，在主机的后台进行修改，使PSP主机能够执行自制软件。这种破解是暂时性的，一旦机器彻底断电关机，重新启动的时候就会回到标准的5.03画面，每次重新开机的时候需要再次破解。还有一个问题就是目前的5.03HEN R2只能运行自制软件，不能运行



PSP游戏镜像、下载的PSP游戏以及PSN官方模拟的PS游戏。对于购机的玩家来说，缺少对PSP游戏的支持是很不划算的。最重要的一点是，SCE对于PSP3000的破解始终保持着高度重视的态度，在5.03HEN出现之后，SCE就对5.03以后的版本（从5.05到5.50）进行了修正，堵上了这一漏洞。因此5.03以后版本的PSP实现的功能，在5.03HEN R2上是不能用的，5.03HEN R2的PSP也不能登陆PSN官方网站下载游戏的正式版和试玩版。

综合以上几点内容，我们可以看出，5.03HEN这个可以执行自制软件的版本并非自制系统，不像以前M33系列的系统一样对PSP主机的内核进行改动，每次重新运行机器的时候需要再次破解，只支持自制软件，不能支持PSP游戏，不能上PSN……尽管这个破解版的系统存在种种不尽人意的地方，但是对于PSP3000的破解来说，它已经迈出了关键性的一步，毕竟现在可以运行许多自制软件了，像模拟器、阅读软件、自制游戏等等。但是它并不支持读取ISO和运行PSP官方的游戏，包括PS模拟游戏。而且机器在刷系统的时候也有许多受到限制的地方。目前这个系统用起来还是很不方便的，因此，PSP3000并不能被称为完全破解。

在这个前提下，PSP3000在国内的售价能否像过去PSP2000破解的时候一样一夜之间陡升，是一个大家都关心的话题。其实说起来也简单，PSP3000的破解过程异常艰难，因此机器的价格也一直受到影响，随着以前的2000越卖越少，硕果仅存的T88V3之前的PSP主机价格一路飙升，玩家们买到新机的可能性越来越小，3000也越卖越多。很长一段时间以来，买3000的玩家只能像国外的正版玩家一样，使用PSP本身有限的功能进行娱乐，像玩UMD游戏和官方下载游戏、听MP3、看MP4等等。除了不能玩ISO之外，不能使用模拟器等各种自制软件也是他们心中的遗憾。现在出现的5.03HEN至少在这方面帮助他们解决了问题。拥有3000的玩家对于这个破解的消息，必然是欢迎的。



而对于经销PSP的各位商家来说，这也是一个好消息。以前PSP3000因为没有破解，所以长期处于半滞销的状态。因为不支持破解的游戏，玩家的购买欲望比过去1000、2000盛行的时候降低了不少。不过商家永远是精明的，每当PSP3000的破解传出风声的时候，主机的价格就会突然涨上去。虽然这样的传闻就像“狼来了”一样，但是始终屡试不爽，由此可见玩家们对于3000的破解是多么关注。但是，在真正的完美破解到来之前，3000的价格能不能就这样一直稳定地涨上去，确实是一个值得讨论的问题。 □文/猴子

PSP《大蛇无双魔王再临》增值中文版





汉化专递 EXPRESS CHINESE

最近某位玩家在商家拿到的《三国无双 联合突击》中文版中，说明书的背面上写着将于2009暑假上市的《大蛇无双 魔王再临》中文版将会增加新的参战人物，新人物是来自PS3版《大蛇无双Z》的三藏法师和弁庆，多达96名人物可供玩家进行游戏。新增12个剧本，呈现共140个多样剧情，建议售价1380新台币，约合人民币350元左右。

对于PSP的无双迷来说，这次增值版的新加入游戏要素可谓比较丰富，享受与《大蛇无双Z》相同的游戏体验，不知道已拥有《大蛇无双 魔王再临》的朋友，是否也会购入这款中文增值版呢？



↑增值版，不知道增的是玩家的值还是光荣的值。

DDR3推出中文曲特别版

台湾微软于5月12日举办Xbox 360最新游戏展示会，现场共展示超过13款360游戏，其中包括《劲舞革命 宇宙3 中文曲特别版》中文版等包含中文内容的近期热门新作。

本作是推出10周年的经典跳舞游戏DDR系列的最新作，收录超过60首英文歌曲，并特别追加20首港台热门中文歌曲。游戏首度收录来自香港与台湾的热门中文歌曲，包括容祖儿、谢霆锋、Twins、关智斌、吴浩康、泳儿等香港歌手，以及蔡依林、萧亚轩、胡彦斌、张惠妹、花儿乐团、黄立行、棒棒堂、B.A.D.等台湾歌手，让玩家首度于《劲舞革命》中体验熟悉的中文歌曲。

游戏提供多种游玩模式，包括最传统的“游戏模式”、多人同乐的“派对模式”、自我锻炼的“测验模式”以及不少全新加入的模式。

SCE汉化团队的日常工作

上期我们介绍了SCE中文化团队的成立过程以及相关背景，并提到了其主要业务，然而中文化不单仅止于软件与主机硬体的OSD、说明书以及各种机能的更新测试，还有为亚洲玩家开发中文输入法等皆属他们的管辖。



↑中文团队除了常见的游戏以及说明书等相关汉化之外，像是中文输入法也是工作之一。

现在的游戏不像以前那样只要发售了就可以撒手不管，无论是在PlayStation Store线上贩卖或在店头销售的光碟版游戏，都会通过网络增加与改进各种功能，以企求持续带给玩家更多新鲜快感，所以他们是既要替旧游戏增添新乐趣，同时又要接着开发其他新游戏，每天仿佛都有接不完的业务。

除了游戏之外，像PSP或PS3系统软件的中文化以及中文输入法等功能，到去年为止也一直都是由汉化团队的主任陈云云来负责。当初在开发PS3的中文输入法时曾经发生过这么一个故事，因为陈很清楚注音输入法只有台湾使用，因此当时他坚持要求硬体研发团队一定要把仓颉输入法加进系统软体中，这样才能兼顾到香港玩家的权益。不过硬体研发团队反过来问陈说既然台湾也用仓颉输入法，那能不能只放仓颉输入法时，他也是很明白的说“不行！”，因为他很了解台湾大部分玩家只会注音输入法，只放仓颉输入法是行不通的。



↑迄今已汉化过了大量的游戏。

而且中文输入法不只是单纯的加进去就好，因为系统软件的记忆体空间有限，中文的关连字候补又比日文的字词变换来得多，因此必须小心安排以避免记忆体耗尽。

关于PSP是否计划加入中文输入法方面，陈表示他们一直都有在制作PSP的中文输入法，只不过PSP的运作环境需要解决的问题比较多，像是如何克服记忆体容量的限制，以及如何在携带用的小尺寸屏幕上妥善呈现等。因此虽然他们已经制作出可以运作的中文输入法，而且早已完成除错测试，不过在相关配套尚未妥善之前，最后还是决定不要贸然推出。目前他们正在开发一些PSP网络服务相关的功能，希望能在整体规划妥当后一并导入中文输入法，请玩家期待。

有部分玩家觉得PSP的繁体中文字型比较不美观，陈表示这部分主要是因为系统软件容量的限制，因为中文字型所包含的字数较多，而且在许多地方又与日文汉字有微妙的差异，并不能直接延用，因此在容量限制下只能折中。

机战MX汉化测试版发布



在连续两期的相对沉寂之后，PSP汉化方面终于再次爆发，近段时间以来一口气发布了7款汉化作品。在这些作品中《超级机器人大战MX》的汉化版估计是最引人关注的了，本作由WGFWGF独立汉化aswhl制作完整镜像。这次的CSO格式是从ISO为1.2GB完整版转过来的，没有rip掉任何语音和动画。汉化内容包括系统名词的菜单和MXP独创的名词解说条（按SELECT键就会出现解说文字）。

之后发布了0.2汉化版补丁，比起第一版主要修正了字库，针对WGF版0.1界面汉化补丁做了美化。并加入主角、UC高达、魔神、盖塔、莱汀、戴莫斯的战斗对话翻译，剧情只汉化了前三关。

近期PSP汉化游戏		
游戏名称	汉化程度	汉化组
新世纪福音战士 钢铁的女友	基本完善	永远的伊苏个人汉化
绯色流星	汉化测试版	游戏饭饭汉化组
撼天神塔 黑暗回归	基本完善	永远的伊苏、FALCOM等个人汉化
水仙2	基本完善	MIKAGE个人汉化
Sweet Pool	基本完善	☆翼の梦☆推倒美男汉化组
反叛的鲁鲁修 失去的色彩	汉化测试版	dclx、dl11011934、凌魂个人汉化
超级机器人大战MX	汉化测试版	WGFWGF个人汉化

NDS高级战争毁灭之日的发布纠纷

高级战争系列是任天堂旗下除火纹外另一款著名的战略游戏，NDS版最新作“毁灭之日”的汉化版最近终于发布，关于这次发布，还有段小故事：本游戏原为“空气汉化组”汉化，因某些组和某些人参与合作，在原汉化者空气不知情的情况下提前发布泄露本游戏，并且未声名原“空气汉化组”，而导致发布者不明，并让人误以为本作汉化者为罗伊SD。

另外了解到空气汉化组并未在其游戏发布内置有某些特殊字样，其也并未有类似的发布诉求，而该字样为泄露空气组的作品发布时由发布者罗伊SD擅自添加。这次发布的其实还是汉化测试版，并未完全，空气汉化组表示本作的完成版会另择良机发布。

《立体绘图方块》虽然是个小品级的休闲游戏且汉化工作量较小，但是其游戏素质还是比较高的，之前没玩过的朋友可以趁此次汉化版发布的机会体验一番，说不定就会喜欢上了。

↑这个高级战争的汉化还不是完全版，是被人提前放出的。

近期NDS汉化游戏		
游戏名称	汉化程度	汉化组
高级战争 毁灭之日	基本完善	空气汉化组
机器人欢歌	基本完善	远离汉化组
目标 甲子园	全文本测试版	APEX汉化组
立体绘图方块	基本完善	APEX汉化组



在华丽的赌城与丧尸们混战！

这次主人公的冒险地点从一个城市的大型超市转为拉斯维加斯一样的不夜城。在这里，随着病毒的蔓延，全城的人几乎都变成了丧尸。作为不幸的幸存者，你能在这里活下来吗？

《勇闯尸城2》依旧是一个操纵强壮的主人公利用各种武器装备在成群的丧尸中杀出一条血路的惊险恐怖游戏。游戏的故事发生在前作结束数年之后，Willamette镇的毁灭已经成为历史，病毒流传到世界各地，许多地方都发生了类似的事件。这次的舞台是一个类似赌城的被称作“幸运城”（Fortune City）的地方，游戏的主人公是曾经参加横断美国大陆比赛的摩托车手查克·格林（Chuck Greene），与众多丧尸化的赌场职员展开战斗。

死亡的舞台

平台				
PS3	本刊译名：勇闯尸城2			发售日未定
X360	动作冒险	CAPCOM	价格未定	美版
	DVD/蓝光	1人	记忆容量未定	审查预定

在过去的一年里，关于《勇闯尸城》新作的传闻一直在玩家当中流行，今年2月CAPCOM终于确认了本系列正统续作《勇闯尸城2》的制作计划，本作将在Xbox 360、PS3和PC平台上同时推出。游戏开发将由制作《大联盟棒球》、《The Bigs》等游戏的Blue Castle Games完成，但是1代的原班制作人马也将参与游戏的开发，包括稻船敬二在内，为游戏的开发提供支持。 □文/猴子

←游戏中的丧尸数量比前作又上了一个台阶。这些不死的怪物们铺天盖地的袭击很具冲击感。

暴走丧尸如潮向主角逼近

←面对凶残的成群的丧尸，玩家要用各种武器进行暴力的还击。

死而复生的恶灵在主角周围聚集

丧尸军团回归 血腥程度满点

《勇闯尸城2》的舞台“幸运城”是一个赌场云集的繁华都市，在这里赌博和娱乐的人数不胜数。由于病毒的扩散，大部分人都变成了丧尸，包括游客、赌场员工和保安人员。



游戏制作转由海外开发 稻船敬二表态信心十足

2009年2月10日，CAPCOM正式发表了《勇闯尸城2》的制作计划。消息一经公布，官网宣传片的访问量在几天之内就突破了20万。玩家们的关注让稻船和其他制作人员感到十分欣慰。这次的《勇闯尸城2》将交给加拿大的Blue Castle Gems小组制作，稻船向外界解释说，为了让游戏在全世界全平台上顺利推出，他们选择了海外的开发小组。由于《勇闯尸城》本身就是针对海外市场制作的动作游戏，交给西方的游戏制作者来开发，能更好地迎合西方玩家的胃口。Blue Castle Games的总经理兼CEO Dan Brody向大家展示了游戏的视频，其中包括续作中包含的要素。和前作一样，场地中的所有东西都可以作为武器，游戏中的丧尸数量和武器种类大为增加，一开始街上就出现了近1000个丧尸的大场面。这些丧尸冲进一家赌场，赌场内部也是丧尸成群，查克与丧尸大打出手。除了地上的武器之外，连收银机等固定道具都可以拿来砸丧尸。

在新的都市复活！



除了收银机之外，在演示视频中可以使用的武器还包括棒球棍、电吉他、机关枪、椅子、赌博轮盘等等，甚至还有一台老虎机。不同的武器在使用的时候效果不一样，在充满丧尸的环境中，使用份量适中的棍棒类武器可以很方便地开出一条血路。对付单个敌人，可以选择速度较慢，威力较大的武器，像各种笨重的箱子、柜子、油桶等等。据说本作中可以使用的武器种类比前作增加了一倍以上，玩家有更多选择，游戏的过程也将变得更加自由。

使用各种各样的大威力武器 将一望无际的丧尸军团横扫而光

驾驶摩托疯狂碾压敌人！

查克·格林是一个摩托车手，在游戏中他将使用擅长的车技给丧尸们造成致命的打击。骑摩托车可以从敌群中逃生，不知道在游戏里驾车算不算系统的一部分。



《勇闯尸城》原本使用的是CAPCOM的游戏开发引擎MT Framework，但是到了2代的制作中，将换成Blue Castle Games开发的专用引擎。与能够同屏显示500名丧尸的MT Framework相比，新一代的制作引擎可以在同屏幕显示7000个丧尸。当然这是理论上的数值，实际上几十个丧尸就可以把画面填满。但是不管怎么说，这次游戏的表现将更加强大，幸运城这个有霓虹灯构成的繁华都市在新引擎的支持下将比前一代的购物中心的舞台更广阔，估计各种分支任务的数量也会大为增加。从角色的表现上来看，人物的贴图材质也比上一代有了进步，色彩更鲜艳，众多丧尸的面孔在玩家面前栩栩如生（栩栩如死？）。根据目前的资料，游戏的开发进度大约在20%–30%的样子，还在开发当中。

变化自如的新型折叠巨斧
横行火山的岩石巨兽龙

融入了猎人世界最尖端技术的新型折叠双刃斧，灵活自如的变化形态有着片手、太刀、大剑多种武器的混合优点，对使用手法有一定要求。虽然不能防御，但持械状态中可以较快速地跑动，属于相对灵活的武器，在对怪物作战时能发挥灵活多变的特性。

伸展的斧刃

收纳刀状态!!
灵活轻便的携带式形态

巨大的折叠双刃斧，这就是《怪物猎人3》的新式武器。物如其名，这种斧子最鲜明的特色就是可以折叠，可不要小看这个功能，通过折叠，这把武器可以变化成多种形态，任何场合都能自如面对。如上所示，其平时可以把长柄收缩，拿在手中，就像一把普通的两刃斧，而遇到强敌时，就可以把柄长长得伸展出来，利用其长度和重量豪快地斩杀对手。



——一部跨越时代跨越新平台的狩猎大冒险

新作“目指两月后的8月1日”

随着新作发售日的公布，关于《怪物猎人3》细节方面的情报逐渐越来越多，除了随《G》的DEMO中向我们展示的体验内容外，官方也分批依次放出了更多精彩情报，内容先不说，这气势就已经够足了。

最近几周CAPCOM官方都没有闲着，陆陆续续把从上到下的种种要素往媒体上放，新系统、新武器、新怪物、新地图、新斗技场……多到数不过来的新要素把玩家的眼睛看得眼花缭乱。几乎是看中了《G》的热卖，结合我们已经体验到的《3》DEMO，这些形形色色的东西就像是把不完整的东西逐渐补完一样，每一个亮点，都会让人期待度满点。

《3》的DEMO给我们留下了很多“坑”，如在海中与巨型怪物搏斗的感觉会是什么样的，彩鸟到底会呼唤多少种类的帮手，与雌火龙的真正对决何时才会实现，洞窟内的电龙幼崽会不会成长为庞大的电龙，这些都是疑问。那短短的两个任务只是展示了新作千山中的一角而已，两个半月后震撼的全貌才会完全展示它的风采。

《怪物猎人3》是目前Wii主机最受关注的作品，前段时间的试玩版已经把玩家们的胃口吊到了天上，每次公布新情报都会引起一阵轰动。最近CAPCOM又公布了数批新情报，怪物、武器、模式等多种方面的新要素完全满载，本次就把这些零零散散的消息做个整合，让大家一次看个够。新武器折叠双刃斧，经典武器的多样化性能，首次加入的线下双人合作，怪物的耐力设定，新地图火山中称王称霸的岩石巨龙，新的狩猎好伙伴恰恰，都在此一并向大家暴光。

□文/翅膀

NINTENDO Wii	本刊译名：怪物猎人3			2009年8月1日预定
	动作冒险	CAPCOM	7340日元	日版
	DVD	1-4人	记忆卡容量未定	审查预定



水中的灵活自然

→水中的移动和攻击都非常飘逸，真正和怪物打起来估计技术含量会很高。



↑凶猛残暴的雌火龙面前，折叠双刃斧的威力会发挥到什么程度？看这个类似大剑拔刀纵斩的动作，是不是很生猛。



三段折叠式变化
自如应对万种战斗局面

↑变形后的双刃斧攻击招式都会不一样，收纳状态的快速斩就像片手一样灵活华丽。

←猎人陷入粉速龙群的包围，通常情况下都会很混乱，手持伸展出来的双刃斧，依靠它的长度和力度，应该会很轻松地砍翻一片，顺利突围。

——和好友在同一个屏幕前体验同乐的乐趣

协力“线下分屏双人合作斗技场”

线下双人游戏模式，这是系列作品从来没有过的要素，和掌机能方便地联机不同，面向家用机的新作在多人同乐方面肯定会逊色一筹。不过这次制作人为我们准备了全新的双人专用模式——斗技场。

在这个狩猎专用模式中，两位玩家会在固定场地中共同与凶猛的怪物战斗，采用上下分屏的方式，即使不联网也能体验到合作狩猎的乐趣，这绝对是革命性的新要素，也为《怪物猎人》线下游戏提供了与朋友同乐的机会。这个模式采用的是几套装备进行挑选的方式，和传统的训练所相似，但显然目的是不一样的，训练所是为了获取特别道具和挑战自我，双人的斗技场则是体验从未有过的双人合作乐趣。

双人分屏方式合作 不上线多人乐趣



→上下分屏的画面一看就让人兴奋，这可是从未体验过的，到时叫好友一起来同乐吧。

↓从几套装备中进行选择，和训练所是一样的。

→这个是水上斗技场吗？环绕场地的水池中会有什么怪物，两人一起下水会保险得多吧。

——老武器也能经猎人之手玩出新感觉

装备“强化多变后的经典式样武器”

本作制作人之一藤冈要确认了游戏中将包含的武器种类：大剑、太刀、片手、大锤、长枪、弩炮，再加上前面提过的折叠双刃斧，共七种，相比前作有所减少，不过每种武器都有了更为多样化的招式，使用感觉会有很大不同。

气势磅礴的大剑新增了三连蓄力斩，流畅一气呵成的手感既给劲杀伤力又大，拔刀时的拔刀斩需要更好的控制力道，增加了不少技术含量。行云流水的太刀新杀招式更为灵活多样，新增加了被称为“强化气刃斩”的招式，似乎拥有甚为强势的威力。灵活轻便的片手除了可以持械使用道具外，还增加了一个用盾牌击敌的新动作，具备打击属性的此招可将怪物打晕，加上片手多具备的毒、麻痹等异常状态，使得其更偏重机动战略性。大锤的各种组合招式具备了更自由的连贯性，使其近身作战时能极力压制对手。长枪的坚固特性依然未变，似乎新增了极具力度感的新动作。弩炮作为远程武器也不含糊，斩裂弹、龙击弹等新弹种的加入让远程系更具分量。无论是哪种都有着胜于从前的别样感觉。

CHECK! 耐力——不再仅限于猎人

新作增添了大量与细节相关的要素，怪物耐力值的增加就是其中之一。耐力原本是限制猎人行动的一项数值，随着动作和时间推移，耐力会逐渐减少而影响猎人的行动。而新作怪物耐力的多少，同样也会限制怪物的行动。

还是拿雌火龙举例，平时生龙活虎地横冲直撞，从猎人身上踏过去甚至连眼都不眨一下，飞在空中甩尾比直升机还要灵活，但随着战斗时间的推移，雌火龙也会感到身疲力乏，攻击动作会迟缓下来，破绽也会更容易出现，比如会在冲撞后摔跟头，喷火时只会进行没什么威胁的单向火球，就连普通的转向也变得慢吞吞的，这时它就会换区找地方捕食草食兽恢复耐力，或者回窝睡觉，很显然这种时候就是杀它的好机会。这个新系统使得再强大的怪物也会有累的时候，怪物生态真实了许多，也更具生活气息。



炽热炎山中的荒狂之巨龙

在官方公布出的最新情报中，一张全新的火山地图和称霸于其中的岩石兽龙吸引了众多目光，这也是官方继孤岛、沙原之后公布的第三张地图，以及盘居于其中的代表性怪物。

红色的岩石、涌动的熔岩，乌云密布的天空，以及随处翻腾的炽热炎流，火山就是一个被烈火和炎热所覆盖的世界。从山脚下起程，我们要经过太古的森林、火山山麓、丘陵中腹、一直抵达火山的喷火口，以及隐藏于山顶深处的怪物巢穴。犹如炽热地狱般的火山到处喷洒着可以融化一切的激流，危机四伏的杀机也从那熔岩深处缓慢而来。

乌拉刚金——一头外貌极其丑陋的大型兽龙。就是这座火山的主人，浑身上下布满了比岩石还要坚硬的异质甲壳，体内蕴涵的高温热量可以随时喷射出爆炎杀伤猎人，足以粉碎一切的强力牙齿，在强刃的下颚带动下形成了最危险的凶器。这种依靠摄食岩石为生的怪物相信会是火山中最难对付的敌人。

双刃斧也有了最新情报，除了纳刀、斧以外，还有着第三种形态“剑”。这种剑模式的持剑方式和大剑比较相似，但使用方法却不同，在剑模式中猎人可以使用一招叫“属性解放突”的超强力招式，会将武器蕴涵的属性之力完全释放。

——以前的敌人现在的朋友，伴随猎人左右的新助手！

助手“既勇敢又可爱的鬼面族恰恰”

《怪物猎人P2G》中的狩猎猫带给了玩家很多别样乐趣，一个人的狩猎中有一只精灵古怪的小东西跟随的确是增添了不少欢乐气息。

出乎很多人的意料，新作中我们带的不再是可爱的猫咪，而是外型更精怪的“鬼面族”恰恰，和以前只会挥着菜刀砍人的奇面族不同，这次的恰恰会成为猎人最得力的帮手，而且可爱程度一点也不比猫咪差！猎人可以向恰恰发出各种指示，它就会向目标展开突击，非常勇敢。在猎人下水狩猎时恰恰也会跟着一起下水，而且水性还非常不错，会是水下战斗重要的助手，在猎人吃烤肉时，恰恰也会跟着一起吃，这点来看似乎恰恰也有着耐力设定，应该还会有对恰恰育成的相关系统。

铳枪样式外貌 回归经典的神兵



→凶猛的火球被盾牌轻易挡下。

←这几张图中猎人所持的武器，非常像以前的铳枪，不过目前的情报来看新作是没有铳枪的，难道会是特殊样式？似乎样子很有型。

→防御性能十分强，作为长枪类武器防守能力值得信赖，攻守兼备的一把战斗利器。



←用前端的尖刃直刺入怪物的头部，不过无法使用铳枪那样的龙击炮。



运用手中的双枪与刀剑 将对手玩弄于股掌之中

刀枪并用是这款游戏的战斗主旨，女主角平时背在身后的刀，遇到被敌人包围时就会发挥重要作用，运用大刀凌厉的斩杀，配合敏捷的身手，在敌人中间灵活穿梭，用锋利的刀刃把敌人一个个解决掉，满足某些条件后还可发动二刀流，行云流水地把对手消灭光，配合双枪的远程攻击可以轻松应对所有局面。

美女与枪刃 刀尖上滚爬出的杀手冒险



↑一游戏的场景上下纵深很广，立体化的空间给表演性十足的动作打斗提供了良好场地，如果你愿意，可以在其中多转转多看看，也许就会找到不少可以自由发挥的机会。

↑一身手矫健的女主角一边射击一边摆出超眩的POSS，将敌人翻弄于手掌之中。

打斗融合要酷 体验华丽优雅的美学

WET

ウェット

两条枪，一把刀，一位美女杀手，就是这款代号为WET的《潮湿》。由Sierra旗下的Artificial Mind and Movement工作室开发的本作，将演绎一位纵横街区，专门从事黑道营生的雇佣杀手故事。

开发这款游戏的工作室中，有很多人都曾效力于育碧，参与制作过《刺客信条》、《分裂细胞》等游戏，因此这款《潮湿》也带有很浓烈的“育碧味”，不少地方都借鉴了那些成功作品的优点。游戏剧本由曾经编写美剧《24小时》的Duppy Demetrius负责，精彩的剧情完全不用担心。从目前官方公布出的情报来看，游戏偏向的是“华丽、表演、特技”的路线，女主人公每一个动作都透露出夸张的演出效果，爽快地杀敌同时，欣赏那美妙曲线勾勒出的特技效果，就像欣赏一部精心打造的动作特技大片一样，融合多种经典要素的本作，会是既好玩又好看的一部作品。 □文/翅膀

PS3 / X360	本刊译名：潮湿		2009年内预定
动作	Sierra Entertainment	价格未定	美版
BD-DVD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

STORY

本作中女主角Rubi拥有不同于常人的身体能力，在游戏中玩家可以操控她做出各种夸张帅气的动作，灵活矫健的身手可以像动作特技影片中那样耍酷自如。登梁上瓦，飞檐走壁，只要能华丽地演出一番，你都可以轻松做到，同时持双枪和刀剑的女主角还可做出双枪轮换交替射击搭配豪快斩杀这样耍到飞起的特技动作，在一些高低差较大的地方还能一边自由落体一边在空中准确的射击，这些都做了专门的特技动作处理，流畅自然且眩目优雅。

Rubi

拥有远超常人的惊异身体素质，以及充满诱惑的美丽外貌，从事着雇佣杀手的职业营生。平时居住在远离繁华都市的荒郊野外，过着清静的生活，但只要为了钱，就可以接受一些类似私人保镖、暗杀要人、窃取机密等雇佣工作，这是她的生活也是她的信条。常用武器为两把手枪和一把格斗用的砍刀，执行任务时会灵活运用武器解决任何问题。

阳光、海浪、沙滩，我的暑假来了！



ぼくのなつやすみ

PS Portable PSP	本刊译名：我的暑假4 濑户内少年探侦团		2009年7月2日	
	冒险	SCE	4980日元	日版
	UMD	1人	记忆卡容量未定	全年龄

按照惯例，《我的暑假》系列必定都是在暑假期间的6月-7月份的夏季发售，所以《我的暑假4》也当然是在今夏7月与大家见面，作为SCE自己开发的第一方软件系列，登陆平台当然也是PSP。本系列也是SCE旗下非常著名的游戏品牌。凭借着朴实无华的暑假真实感受，清新靓丽的画面风格，以及相当丰富的迷你小游戏，赢得了玩家们的一致肯定，特别是受到广大学生朋友的欢迎。 □文/七曜

前往休闲圣地 用PSP来过暑假

↑离开现代感十足的都市，来到阳光充裕的海滩边度过暑假，真是十分的惬意。



↑游戏中这种充满童心的温馨画面总是会给人带来清新的感觉，尤其是玩家长大成人之后，都应该更加怀念儿时无忧无虑的时光吧。本作的故事年代设定在1985年，玩家扮演的是一名1975年出生的四年级小学生。

怡然自乐的休闲冒险

↓《我的暑假》系列的背景很容易让人联想到，日本70-80年代的郊外小镇风情。游戏中玩家可以在这个自然风情浓郁的游戏中，度过美好的暑假生活。



惬意的迷你游戏集合在此



本游戏的最大特色之一，就是不存在任何需要去强制完成的任务，更没有依靠得分或战斗来过关这种概念。游戏中设计了各种各样的迷你小游戏供玩家们来休闲。在本作中，只需要进行晨练，游泳，打球等各种运动，还可以观察庭院里盛开的花，捕捉昆虫，观赏烟花大会等等。玩家通过这些小游戏，回到童年时代，来享受暑假中的美好时光。

这次的舞台设定为20世纪80年代的濑户内海，玩家能在其中享受到，在群岛和大海之间的冲浪、潜水的愉悦感。濑户内海包括有5个岛屿3个海洋，它位于是日本本州西部、四国、九州之间的内海。流向由东经过，纪淡、鸣门，向西经过关门、丰豫等海峡与太平洋和对马海峡相通。这个地区是日本关西地区和亚洲大陆之间交通线上文化往来的中心。



←本作为了对应掌机的便携性增加了很多新要素及小游戏和"童年记忆"。

童年的回忆录 大伙一起做游戏



在游戏的同时 不要忘记暑假作业

←在本作中，玩家扮演的主角还要完成叔叔布置的暑假作业，收集散落在濑户内海的战国时代5张水军古地图。

丰富的游戏元素 等待玩家们来完成



→本作中包含众多极具《我的暑假》系列特色的游戏元素，例如自由度极高的绘画日记、抓昆虫等等。

↓非常温馨的画面，全家人齐聚一堂来进餐，亲友之间相处的十分融洽。





PSP	本刊译名：机车风暴：极地边缘			发售日未定
	赛车	SCE	价格未定	日版
	UMD	1-2人	记忆卡容量未定	15岁以上

PSP版《机车风暴：极地边缘》是PS3版两款系列前作的延续。本系列是以荒野为舞台，最为狂野劲爆的竞速赛车游戏，玩家在与对手竞速的同时还需要使用撞车等方式来不断地妨碍对手的前进。游戏充分发挥了PSP掌机的性能，背景画面虽然不复杂，但很华丽，自由度也相当高。本作能选择的赛车种类非常多，玩家可以对赛车随心所欲进行改装，车种分为"沙滩车"、"摩托车"、"卡车"等，每一辆车都是由100种以上的部件所构成，让玩家可以创造自己的个性车辆。 □文/七曜

多人联机是卖点

←本作将利用便携机的联机功能，支持多人联机对战，玩家与好友赛车之间的碰撞将近在咫尺！



→本作中还可以使用各种素材或是零件对车辆进行改装，满足大家创造个性化赛车的愿望。

机车个性化 自行组装爱车

最为狂野劲爆的竞速赛车游戏！

玩家可以选择各种各样比赛四驱、拉力车、摩托车等各种机车在充满惊险和刺激的悬崖、山谷边展开极限竞速，这里的比赛没有特别的规则，甚至可以脱离赛道抄近道超越对手，只要谁能优先到达终点就算作胜利。本作最充满魅力的特点是机车间的碰撞，每部机车上的零件都有可能因为碰撞而碎裂，借由PSP的物理演算机能，机车部件会真实地向四周飞散。



↑本作的速度感和火爆程度都异常出色。

在冻土和雪山之间展开追逐战！

本作将把玩家从北美的荒芜旷野和赤道的热带小岛一口气拉到冰天雪地的北极圈。而且在继承前两作爽快特色的基础上，还增加了不少全新要素，这其中自然少不了各种专门为雪地竞速而开发的新车辆，如摩托雪橇和大型铲雪车等。



→本作画面虽然缩水不少，但风格还是表现出来。

↑破坏撞击是游戏一大卖点，不过因为游戏舞台是在冰冷湿滑的雪地赛道，打滑情况更严重。



PSP掀起竞速狂潮

→本作是一款驾驶机车在非正式道路荒野路线上，尽情狂奔竞速超人气竞速游戏。

SOCOM U.S. NAVY SEALS FIRETEAM BRAVO 3

PSP	本刊译名：海豹突击队 布拉沃火线小组3			发售日未定
	射击	SCE	价格未定	美版
	UMD	1-2人	记忆卡容量未定	审查预定

本作的故事追随寻找元KGB特工Alexander Gozorov的谍报员的视角展开，游戏除了单机模式外依然支持在线联机对战，并且对应语音聊天。负责本作开发的并非是开发《海豹突击队》系列的Zipper Interactive，而是曾开发PS3版《海豹突击队 对峙》和PSP版《海豹突击队 战术打击》的SlantSix。所以看的出来这是专为PS系玩家刻意量身定制的作品。

游戏中，玩家要扮演的是世界上顶尖的特种部队海豹突击队的队员，深入敌后去完成各种任务。 □文/七曜

超爽联机模式 和队友共同进退



→除了PSP的无线联机外，如果玩家有无线路由器，那么还可以通过互联网找寻网友进行对战。

←除了联机模式，游戏中还有单人模式，在此模式中，玩家要和一位队友互相配合完成任务。

一起上吧！我的战友！

武器可自行编辑

本系列更独创了武器编辑系统，玩家可以根据自己的喜好编辑武器，比如装上瞄准镜等等。



↑本作以全3D的视角展示，游戏的场景则涉及森林、河流等等。

布拉沃火线突击

↑虽然与家用机版的画面有差距，本作的画面还算优秀。

火爆异常的战斗 玩起来非常够劲！



体感型“水晶编年史”公布！

THE FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES CRYSTAL BEARERS

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル
クリスタルベアラー

NINTENDO Wii Wii	本刊译名：最终幻想水晶编年史：水晶传递者			发售日未定
	动作角色扮演	SQUARE ENIX	价格未定	日版
	DVD	人数未定	记忆卡容量未定	审查预定

两年之前SQUARE ENIX只是宣布将预定在Wii平台上推出《最终幻想水晶编年史》系列的新作，但一直没有正式确定。现在SE正式将其命名为《最终幻想水晶编年史：水晶传递者》。本系列有别于正统的FF系列作品，可以说是任式平台上独占的FF衍生系列。从2003年在NGC推出的第一作，以充满致命瘴气的世界为背景，故事叙述因为受到水晶守护而免于瘴气危害的人们，为了维持水晶之力而外出冒险，寻找玛娜之水。本次故事依然是围绕着水晶而展开，与之前的系列作品有着一定的联系，是围绕着CRACATE族的青年雷尔而展开的。

雷尔脸部右侧的面颊上有一个被水晶化的标记，并且能够借由其力量，来操纵引力和使用魔法，因此被称为“水晶传递者”。CRACATE族人拥有着十分强大的力量，而且存在于世上的数量稀少，世人见到他们都避而远之。发动引力来吸住敌人是雷尔的主要攻击手段，他是利用引力将敌人、障碍物等吸过来，然后投掷。而且这不仅具有攻击效果，还在游戏中，很多需要解谜的地方用到。至于在角色平常行动中，也同样需要利用引力效果来运送东西。□文/七曜

体验遥控战斗的乐趣

本作依然和系列前作一样，主要由战斗和解谜两部分组成。运用Wii特殊的控制方式来进行游戏，战斗中雷尔可以利用手臂的武器在远处射击敌人，也可以在近身后利用引力将敌人吸起来，然后随意玩弄。

系列中一贯强调的动作性也是通过手臂上的装置来体现。比如利用引力吸附在空中悬浮的机关上来渡过悬崖；BOSS战时吸住BOSS身体的某些部位，蹬踏到头上攻击其弱点等等。

利用家用机平台的优势，本作中会有更多大型的魔物登场，玩家还可以利用枪械武器来进行“狩猎”，而玩家则是利用手柄来遥控枪械进行射击。游戏中还提供了多种移动工具供玩家来乘坐，FF系列中最著名的陆行鸟也将登场，玩家可以乘坐在上面一边奔跑一边狩猎。

雷尔 *Layle*

本作的主角，谜一般的身世，能随心所欲的利用引力来操控一切的物质，因此拥有诸如“隔空取物”、“超级跳跃”等超能力。不管是战斗，还是解谜都需要利用引力来完成。追根溯源，这种神奇的引力源居然是来自水晶。



“水晶编年史”新的传奇即将诞生 解开宿命的时刻就要到来

それでこそ
オレの出世も順風満帆ってもんだ

クリスタルベアラー！頼むぜ マジで！

凯斯 *Keiss*

CRACATE族的男性，非常有上进心，原先是空贼，拥有高超的驾驶飞行器的本领，而后通过自己的努力在王国的行政部门里谋得一职，负责大型客运飞行器的护航工作。在游戏中，因为接到王国军参谋长的命令，为一架重要的飞空客船护航。就在这次航行中，他与主角雷尔命运般的相会了。在本作中，玩家除了可以控制主角外，还能控制其同伴来进行游戏，比如克依斯就是其中之一。凯斯控制起来十分轻便，在战斗时，他所使用的武器是小刀，可以近身攻击，也可以用来投掷。

TEKKEN 6

PS Portable PSP	本刊译名：铁拳6		发售日未定	
	格斗	NBGI	价格未定	日版
	UMD	1-2人	容量未定	12岁以上

次世代《铁拳6》登陆PSP！

《铁拳6》登陆PSP先于PS3和XBOX360，可以说是具有重大意义的。第一部移植到掌机的《铁拳》是在GBA上，当时该作的销售量甚至超过了PS2版的《铁拳TT》，但在PSP推出时，NAMCO看好PSP的3D图形处理，把PS2上的《铁拳5暗黑复苏》移植到PSP并重命名为《铁拳5 暗黑复苏》，尽管移植的时候根据PSP机能必须以减少多边形的数量来让游戏运行流畅，但在480×272的分辨率上，这个牺牲并不会让玩家感到明显，反而会让颜色变得更加鲜艳，画面更精致。

前作PSP版的《铁拳5 暗黑复苏》在全世界共销售了220万份以上，其中九成以上都是发售于欧美市场，而且获得了很好的市场口碑。而且玩家们希望在PSP上玩到《铁拳6》的呼声也越来越高，所以这也是顺理成章的事情。 □文／七曜



《铁拳6》的自定义要素会保留到PSP版中！

←《铁拳6》的角色自创系统在PSP版中也会存在，原版中的自创系统是延续系列的传承。

颇具诚意的移植 街机打击感会移植！

↑游戏的操作感，会完整的保留下来。虽然说用PSP来表现大场景和里舞台有点困难，但是空中连击和墙壁连击绝对会很爽快。



移植会缩水！

↓准确来说PSP版并不是街机的完全移植版，机能上的不足，使其难以达到100%的继承。

↑本作会着力营造出，街机版《铁拳6》的氛围，增加打击效果的表现力，将街机版的画面稍作简化。



街机版模式全收录

SOUL CALIBUR Broken Destiny

PS Portable PSP	本刊译名：灵魂能力：破碎命运		发售日未定	
	格斗	NBGI	价格未定	日版
	UMD	1-2人	容量未定	12岁以上

本作将定于2009年夏天与各位玩家见面，开发团队Project Soul 已经明确表示本作不是《灵魂能力4》的简单移植，PSP版将会针对系列的初心玩家在《灵魂能力4》的基础上作出改良。从目前制作方公布的角色选择界面图片的人物槽来看，本作似乎最多有30名角色供玩家选择，虽然目前还没有决定总人数，很多角色还处在审核阶段，但是开发组承诺至少会有20名以上角色可以让玩家使用。PSP版会同样收录街机模式，对战模式与生存模式，而角色创造模式也会保留，而且会加入更多新道具，其他模式也会有修正进化。而且会追加一个全新的单人模式，新模式会收录超过80个任务，玩家可以通过这些不断修炼自己的技能。虽然PSP版将不会看到家用机版中，作为隐藏角色登场的三位源自《星球大战》中的角色，但制作组为PSP版量身定制了新角色丹皮尔。 □文／七曜



↓邪剑与灵剑的传说再开，寻求剑道的战士们再次齐集一堂，熟悉的角色，熟悉的招式，一同期待在PSP上演绎永燃不灭的刀之魂！

PSP版魂之鼓动从这一刻开始！

↑御剑平四郎等系列知名角色都在本作中出场，可见诚意十足。

PSP版新角色 浑身都是未解之谜 神秘的小丑登场

丹皮尔

目前一切都还是谜的神秘小丑

新角色丹皮尔的资料目前一切都还是未知的谜。从外貌来看，年龄约为40岁左右，修长的双腿显现出其身高的优势，而且非常的消瘦。所使用的武器是暗杀流的匕首，另外还有手持两枚金币，感觉是赏金杀手团体的首领。丹皮尔他还有三名手下，都非常尊重他，分别是使用断岩剑的鲁德维克，不停止发射炮弹的阿尔法德，还有盗贼女儿吉赛尔。

邪剑和灵剑的千年之战在延续

被称为邪剑，在世界中留下传说的Soul Edge，背负着阻止邪剑带来的灾难的宿命，世人有所不知的灵剑，Soul Calibur。这两把剑，在数千年的时光中经历了几次战斗。16世纪末，出鞘的剑终于拥有了合适的使用者。Soul calibur与灵魂共有的西格弗里德；还有号称自己就是Soul Edge本身的恶梦。感受到这种力量，多数的战士集中在决战之地，魔都奥斯特莱茵堡中……

本作讲述XIII机关的故事

SE的经典童话冒险RPG作品，《王国之心》系列的最新作《王国之心 358/2日》已经定于5月30日在NDS上发售。和之前的作品一样，许多迪斯尼大牌动漫明星都会前来助阵，米老鼠、唐老鸭、阿拉丁等等。而且本作是针对《王国之心2》中“XIII机关”的相关故事进行补完，会完整的揭示“XIII机关”中所有成员的故事和该组织的详细资料。



成员各怀鬼胎 新角色登场

←XIII机关的全部成员在本作中悉数登场。

熟悉的系统 似曾相识

→本作中承袭了不少GBA版的核心系统。

←与之前的掌机版作品不一样的是，本次还新增了不少与触摸方面相关的新功能。

KINGDOM HEARTS 358/2 Days

スリー ファイブ エイト デイズ オーバー ツー

NINTENDO DS NDS	本刊译名：王国之心 358/2日		2009年5月30日	
	角色扮演	SQUARE ENIX	5040日元	日版
	卡带	1-4人	1GB	全年龄

这次系列的新作，是以曾在《王国之心2》中登场的罗克萨斯为主视点，描写他日常生活以及XIII机关的故事。在本作的世界观设定中，想要夺取世界之心的人并非仅仅只是主角罗克萨斯一人，玩家也可以操作其他的XIII机关成员去取得世界之心。

标题中的“358”应该是暗指罗克萨斯在世的天数和索拉沉睡的天数。“/2”的意义目前还不明。在整个故事里，罗克萨斯将会通过机关组织获得各种各样的任务，这些任务包括两种，第一种是普通任务，而第二种任务则属于可以再次挑战之前完成过的任务，第二类任务虽然属于已经挑战过的任务，但是却会追加个种限制条件，这些限制条件将会是玩家挑战的一个难度。不过要进行这类任务，则需要获得对应的试练之证和训练任务的标志才可接受。可以视为是在原有任务的基础上，拔高难度后，再进行挑战，并且会追加奖励。在任务系统中，还有“任务槽”的设定，完成规定的条件，就能积累任务槽。任务槽积累到规定标准即可完成任务。 □文/七曜

阴冷而无情 手持巨盾 冷血科学家

Vexen

维克森是能够肆意操控寒冰的科学家，他自称天才，经常收集各种奇形怪异事物的资料，然后在睡梦中进行实验……听起来似乎非常不可思议。他所使用的武器是巨大的冰属性盾牌，这个武器的优点是在战斗中可攻可守，攻防一体，所以经常能将敌人玩弄于股掌中。

换个角度来体验王国之心!!

Zexion

他是一名冷静沉着的策略家，学者型角色，头脑灵活而且思路清晰，而且充满智慧。他所使用的武器是幻术之书，虽然从外型来看，就是一本普通的魔法书，并不具备什么攻击力，但是在用其战斗的时候，圣克修却可以用它来发动幻术，迷惑敌人。

使用多名角色游戏

本作的多人游戏模式是一大亮点。在多人游戏时，玩家可以操作在过去系列作品中登场的XIII机关各个反派角色来参与战斗任务。这种群像绘卷游戏是非常值得体验一下的。本作的流程是以完成“XIII机关”赋予的任务来推进的，任务是以天作为时间单位来计算的，完成规定的任务则推进到下一天，而且除了推进剧情的“关键任务”外，还有众多支线任务存在。作为一款RPG作品，本作采用“方格“要素来让角色获得成长，通过方格的组合，玩家可以让罗克萨斯获得更多的能力，这些方格除了在宝箱内获得以外，还能通过同样穿着机关组织黑色大衣的莫古利商店买到。

新的体验在此





机关成员齐聚一堂 各显神通展开大比拼

↑XIII机关中的各反派角色都有各自的技能，在战斗中你能体验到鲜明的特点。

与时俱进的卖点！联机模式介绍！

本作最多可以4人联机，玩故事模式的任务。多人任务的选择由主机的玩家决定，要增加可以选择的任务，需要在剧情模式的任务中获得“共斗之证”。“共斗之证”增加的任务可以设定参加的RANK，只有满足条件的玩家才能参加。





MASS EFFECT 2

由BioWare公司开发的《质量效应》是360平台屈指可数的美式RPG大作，演绎星际间行星冒险的壮大史诗曾经感动了世界上数以百万计的人。这次，继承前作衣钵，得到全面进化的续篇《质量效应2》即将再次登陆360平台。 □文/翅膀

XBOX 360 X360	本刊译名：质量效应2			发售日未定
	角色扮演	EA	价格未定	美版
	DVD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

系统初探……完全进化的多层次丰富支线任务

《质量效应》一代中，丰富多彩的任务是游戏中非常吸引人的地方，而这一特色将会在新作中得到大幅强化，任务的数量，任务的种类，与之相关联的人和事，都会有着极度丰富的扩展。在完成主线剧情之余，各色各异的支线任务就像无边的花絮一样，让人放不下手，极大地延长游戏时间的同时，也让游戏更具研究价值。



↑月光下的身影令人浮想。

感动全球玩家的冒险史诗

目前关于新作的消息还非常之少，我们无从得知游戏将包含多少值得品足的内容。不过从寥寥的情报来看，新作依然是以虚拟的未来世界为背景，22世纪的科幻风格会让玩家一下子就找回那份体验过的感动。首批公布出的实际画面中，无论是画面色彩、场景设计还是角色建模，都给人一种既虚幻又现实的多层次感觉，犹如一潭清糊，深不见底，又清澈宜人。

←昏暗狭窄的通道内穿梭，重重危险时刻都会爆发。

↓这些都是什么？会是阻拦主角前进的敌人吗？

近未来的新冒险 演绎超越现实的激战

现实融合幻想的未来科幻风格

游戏场景依然保持着非常浓烈的科幻味道，把现实中我们习以为常的东西，加以优质化、高科技化，便形成了这种似真似幻的未来感觉，前作是如此，新作当然也会设计得更出色。



似真似幻的科幻剧

→人物的衣着和场景都很近未来。



远超现实的武器 击杀于无形中

←游戏中武器的攻击效果都是现实无法见到的，杀伤力自然也无从比拟。

NEED FOR SPEED SHIFT

PS3 X360	本刊译名：极品飞车 变速			发售日未定
	竞速	EA	价格未定	美版
	BD/DVD	人数未定	记忆卡容量未定	审查预定

《极品飞车》系列是EA旗下老牌赛车名作，虽然近年来作品素质趋于下降，又逢EA游戏工作室解散重组，但招牌就是招牌，系列在更换开发工作室后得到了多平台的全面新生，这款面向PS3/360高清平台的《极品飞车 变速》就是其中一环。摈弃以往陈旧的观念，采用新引擎和融入新颖开发理念的本作，相信会有种脱胎换骨的感觉，至少，从目前公布的画面中，犹如实拍的游戏画面就足以让人为之折服。 □文/翅膀

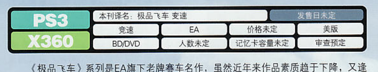


场景纵深清晰 犹如置身于其中

←赛道的背景值得赞叹，远处的树林表现出的空间层次感颇为真实，不知拉进后效果会怎样，也能如此细致就功德无量了。

风驰电掣的公路竞赛

《极品飞车》系列最显著的特色就是街头飙车的爽快刺激，以目前来看，本作似乎是以正式的公路赛为主，那种和警车你追我感的场面不知是否还在。



高素质建模 实拍级别画面

←赛车的建模极其精细，就连车灯的凹槽都处理的很完善，接近斋片的清晰级别。



←赛车的车损效果依然存在，不过不会表现得很露骨，因为有版权问题，车损效果也需要存在一些美感。



→最具驾驶真实感的车内视角也完全收录！方向盘的质感，仪表的刻画、车窗的玻璃感全都不含糊，会开车的人定会很喜欢。



真实车内驾驶视角

→主驾驶方向盘在左边，和我国通用的设计相同。

高清平台最新作品初探 跨越十余代辉煌历史的新生之作！

NEWGAME COMMENT

游戏铁板阵

坐业界之巅，观游戏风云，赏百家争鸣！传业界神话，享游戏愉悦，协百家之妙！

点评家

本档期家用游戏机软件依然是二线游戏的天下，而且基本都是欧美厂商的作品。看来日式家用机游戏想抬头还得等到E3发布会之后。掌机方面也同样是二线游戏的天下，看来高潮期也得等暑假了。



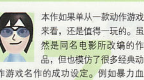
5月1日 X战警前传 金刚狼



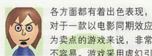
PS3 360
■Activision
■动作
■美版 ■BD/DVD
■17岁以上 ■1人



本作如果单从一款动作游戏来看，还是值得一玩的。虽然是同名电影所改编的作品，但也模仿了很多经典动作游戏名作的成功设定。例如暴力血腥的终结攻击就是模仿的《忍龙》，抓住敌人后肆意玩弄就是模仿的《战神》。游戏中还设计了一些的解谜要素，需要玩家们合理使用狼的技能来破解谜题。各种技能还能升级，升级以后会有更多的强大技能可以使用。By 七曜



各方面都有着出色表现，对于一款以电影同期效应为卖点的游戏来说，非常不容易。游戏采用虚幻引擎，基本上实现了次世代该有的素质，细节方面表现得也很好，罗根身体的恢复和受创处理得都很好。游戏的流程长度中等，并从头火爆到尾，让玩家爽够。系统模式和人物动作等要素参考了《战神》，掌握很容易。总的来说，是款门槛不高乐趣十足的动作冒险游戏，重点推荐。By 能量块





游戏很多方面都有着《战神》的影子，说是一种借鉴也可以说是模仿，不过游戏的素质比预想的要高，狼人的动作流畅自然，几个按键组合起来杀人的力度把握得很好，血腥度和残忍度均恰到好处，飞跃式的攀爬和电影特技一样酷，非常给劲，场面画面的空前层次感不错。就是战斗有些过于重复，敌人的配置打时间长了比较枯燥。总体作为电影改编来说算是上乘之作了。By 翅膀

4月30日 天鹅绒刺客



360
■Gamecock Media Group
■射击
■美版 ■DVD
■17岁以上 ■1人

以二战为题材的特工动作游戏，本作的系统设计颇有意思。玩家能在游戏通过收集隐藏物品来获得经验数值，并且利用这些经验数值来分别提升自己的三个技能——吗啡、隐身和力量。非常值得一提的是"吗啡"技能。当玩家取得吗啡后，就能通过使用吗啡，进入色诱限时模式，女主角身着睡衣出现在敌人面前，让其麻醉，玩家也能通过这种技能躲闪敌人的发现。By 七曜



如果说这款游戏的亮点的话，女主角的设计绝对排在第一位。本作依旧是潜伏和暗杀为主的动作游戏，如果你喜欢这类玩法的话就不容错过了。比较遗憾的是游戏的帧数明显较低，也显示出厂商在为家用机优化方面并没有尽力，游戏过程中容易头晕。除了前面说的主角外，这款游戏整体来说相当平庸，几乎没有值得夸耀之处，如果不是实在没的玩，就不必尝试了。By 能量块



期待高于实际的一作，这种潜入暗杀类游戏在美式中不多见，给人的感觉比较新鲜，和日式的《天诛》一样，从背后悄悄接近，再将之一击必杀，喜欢潜入型游戏的玩家应该会喜欢。不过游戏最讨厌的地方就是只能暗杀，如果被发现没有什么反抗的手段，基本就是死路一条，只能缓慢蹲下接近才能暗杀的设定感觉有些多余，而且游戏画面过于昏暗，经常出现找不到路的情况。By 翅膀

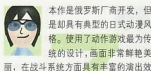
4月30日 鬼刃



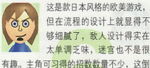
PS3 360
■SouthPeak Games
■动作
■日版 ■BD/DVD
■17岁以上 ■1人



本作是俄罗斯厂商开发，但是却具有典型的日式动漫风格。使用了动作游戏最为传统的设计，画面非常鲜艳美丽，在战斗系统方面具有丰富的演出效果，动作流畅华丽，战斗节奏很快。而且为了增加战斗的表演性，还加入了类似于"子弹时间"的概念，发动特技的时候，会进入慢镜头状态，让玩家用华丽的动作消灭敌人。游戏拥有各种难度，让所有的玩家都能获得乐趣。By 七曜



这是款日本风格的欧美游戏，但在流程的设计上就显得不够细腻了，敌人设计得实在太单调乏味，迷宫也不是很有趣。主角可习得的招数数量不少，这倒成了本作的最大乐趣所在，可惜游戏的打击感实在太差，战斗中基本上没什么爽快感可言，各种特技的使用也是唯一的乐趣所在了。这样的游戏在本期游戏数量较少的情况下也还有一玩的价值，喜欢迷宫ARPG的玩家可以尝试挑战。By 能量块





很久没有玩到这种日式风格的ARPG了，女主角的人设很吸引人，对应1080P的画面甚是绚丽。融合了刀剑、枪击、魔法的战斗有一种全方位立体化的感觉，很多场合都需要灵活运用三种攻击手段来制胜，行云流水间体现着需要动脑的细节，玩起来很有乐趣。刀剑砍杀的手感如果硬朗一些就更好了，略微割草的手感缺乏应该的爽快感，不过那种慢动作的效果还是很有新意的。By 翅膀

外部意见 金刚狼评测

为了迎合大片《X战警前传：金刚狼》的上映，Activision恰逢其时的发行了这款由电影改编的游戏，并且登陆了囊括PSP在内的几乎所有的次时代平台。而改作由曾经开发了《异教徒》和《雷神之锤4》等优秀游戏的制作公司Raven Games主导此次制作，由此可以看出Activision打造精品的愿望。而在游戏中，玩家将以比电影更生动的方式体验金刚狼的战斗历程。

首先不得不提的是游戏初始出色的CG表现，的确有让人惊艳之感。不过真正进入游戏之后反而觉得有用力过猛的感觉。其实并不是说游戏的实际画面有多么的差，但是什么事就是怕比较，强烈的视觉反差使得玩家有点由上至下的失落之感。事实上本作的画面还不算太差，虽然边缘的锯齿相对来讲拉低了画面的整体素质，不过尚在可以接受的范围之内。

3D画面在某些特定的场景贴图有些简陋，但是在色泽和整体风格的提升下，很好的弥补了这一缺陷。人物的建模大小恰到好处，开阔的视野可以使得玩家更容易的观察到场景四周的具体战况，且拖慢的现象极其有限，这对于一款以快速爽快来吸引玩家的动作游戏来讲尤为重要。而略带血腥的战斗场面反而使得游戏更加突出了游戏的现场感。略有美中不足的就是交待剧情的斜体字体看起来有些怪异，看来西方人和东方人的审美观还不是一般的不同。

由于游戏来源自电影改编，所以类似于配乐这种可以取材于电影本身的元素当然不会很差。事实也的确如此，游戏的确做到了原音重现，不只是音乐，还有全程的语音。这对于剧情的叙述还是很有帮助的。而打击的音效适时地增加了游戏的打击感，有效地补充了游戏的爽快动作要素。

作为一款动作游戏，游戏的出招设定还是下了一番功夫，不过数量众多的连击设定并没有把游戏的动作要素搞复杂。对于喜欢简易操作的玩家们来讲，几个简单按键的结合也同样可以达到玩转游戏的目的。狂暴槽的设定很有新意，可以随着槽量的增加提高攻击速率和攻击效果。不过真正进入到游戏的节奏中去，这种细微的差别根本就没有很好的体现，使得新颖的创意由于制作不够精良，而显得有点鸡肋。

游戏对于方向的判定还是比较严格，扑杀，跳起攻击等动作的使用上更加需要精细至微的控制，而游戏对于战斗节奏的把握时缓时急，对于突出爽快感的一款动作游戏来讲绝对不是什么值得骄傲之处，对于玩家的操作节奏可以说有一定程度上的破坏。

4月29日 自己制造





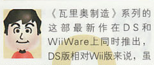
NDS
■任天堂
■其他
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1-2人

本作除了继承了系列之前的那些轻松恶搞而又有趣的小游戏大集合方式之外，还可以让玩家自己制造规则简单的各种小游戏。"传统小游戏"方面，以前的少数经典游戏（例如戳鼻孔）得以保留，但大多数是新游戏，除了简单好玩之外，恶搞的风格也得以继承。自己创造游戏是本作最大的特点了，最近已经领会了不少极为糟糕的"同人作"。By 北斗

本作可以看成是《瓦里奥制造》的"对立面"作品，以前都是玩家去挑战一个个小游戏，而现在则让玩家通过触笔绘制图像、创作音乐与设定规则这简单的3个步骤来创作出各种"5秒超短小游戏"。这种玩法的确非常新鲜，而且玩家还可以把创作好的小游戏通过Wi-Fi联机分享给其它玩家游玩，也可以通过Wi-Fi联机下载官方定期放出的小游戏。 By 小沛



《瓦里奥制造》系列的这部最新作在DS和WiiWare上同时推出，DS版相对Wii版来说，虽然在画面上稍微落后一点，但是游戏的有趣程度却丝毫不差。这部作品最大的特色就是除了本来已经有的游戏之外，玩家还可以用自己手头的元素来制作新的小游戏。游戏的记忆体和游戏本体的容量一样大，使不少烧录卡扑街，现在有补丁了。 By 猴子



4月29日 地牢与水坝



NDS
■ACQUIRE
■动作角色扮演
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1-2人

这游戏的玩法比较独特，虽然官方定义为ARPG，不过也有一定的战略成分。当怪物进攻城镇的时候，需要操作所在小队前往消灭怪物包围城镇，而独特的水坝系统如果应用好的话，可以将敌人引过来一口气"水淹七军"——不过己方体重太轻的队员也会给冲走……此外还能主动出击，进入迷宫探险。玩法比较有趣，只是人设和节奏感稍嫌不够。By 北斗

本作呈现给玩家一个另类的剑与魔法的幻想世界，为了对抗妖魔，主角与伙伴计划建造水坝，以便未来对妖魔的巢穴进行一口气的淹水大作战。游戏设定中，妖魔为夜行性生物，因此玩家必须趁白天雇用各式各样的职业冒险者组成小队进行城市防卫、任务派遣等工作。游戏设定了20多种职业，玩家也可以选择一至四人组成小队，是个很耐玩的游戏。By 小沛

这个游戏和之前一段时间推出的《大笼城》有些类似，也是以守卫城堡抵挡敌人入侵为主的战略游戏。玩家在守护村镇免受敌人入侵的时候要充分调动脑细胞，同时还要提防水坝决堤。游戏的人物造型是明显的日式风格，而且还带有小部分语音，可惜语音有点嫌少，底气不足，对于喜欢语音的玩家来说有些遗憾。 By 猴子

4月29日 女神异闻录

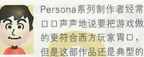


PSP
■Atlus
■角色扮演
■日版 ■UMD
■12岁以上 ■1人

以如今的眼光来看，这款重制版的女神异闻录在画面上可以说是比较一般的。不过对于喜欢该系列的玩家而言，则绝对会非常感动：游戏针对PSP的特点追加了16:9的画面显示和中断存档等等，此外无论是剧情、气氛还是整体系统方面都很不错，重新混音后的音乐也非常有代入感。本篇、隐藏篇、最高难度，对粉丝而言，至少得三周目了。By 北斗

相隔13年，PS版《女神异闻录》终于被重制到PSP平台上。本作以内心深处的另一个自我所具体化的"PERSONA"为主题，叙述了具备PERSONA能力的少男少女校园冒险故事。PSP版除了继承PS版内容之外，还追加了全新制作的片头、事件过场动画以及配乐，战斗画面、迷宫画面与剧情动画都支持16:9显示。内容上则追加新迷宫，收录更多谜题。 By 小沛

Persona系列制作者经常口口声声地说要把游戏做的更符合西方玩家胃口，但是这部作品还是典型的日式风格。对于日本的玩家来说，PSP版的《女神异闻录》的吸引力是巨大的，一周之内销量近8万对于Atlus来说也是相当不错的成绩了。虽然是复刻的版本，但是重新制作的诚意还是很大的，画质精美+语音，女神系列的粉丝一定要玩。 By 猴子



5月1日 X战警前传 金刚狼



PSP
■Activision
■动作
■美版 ■UMD
■17岁以上 ■1人

作为一款掌机游戏，虽然无法在画面表现和气氛营造上与家用机相提并论，但PSP版仍然保留了不少画面精良的电影片段。游戏采用的是动作过关类型，每关除了主任务之外，还有不少附加条件的分支任务，完成的话可以开启隐藏要素。体力自动回复、狼眼模式、狂暴模式以及攻击技都再现了金刚狼的特点，最后几关的设计有些不够合理。By 北斗

不得不承认，家用机版的《金刚狼前传》绝对是电影改编作品中比较优秀的作品，而PSP版因为机能的限制，所以在各方面都有明显的削弱。不过动作游戏本来也是PSP的弱项，现在有了这款作品也算是不错了。游戏中将呈现如同闪电般的快速战斗风格，有超过100种的自定动作、快速反击技巧、以及远距离的攻击手法，整个游戏节奏流畅。By 小沛

时下最火的电影改编的游戏，这个PSP版应该说还算过得去。毕竟Activision现在的水准比前几年还是有所提高的，如果你以前玩过一些手感更生硬、操作更恶劣、耐玩度更低的改编游戏的话，那么现在这个游戏可以说是佳作。考虑到游戏制作要赶上电影的档期，这样的素质已经算很好的了。说实话，今年最期待的电影改编作品还是变形金刚啊。 By 猴子

外部意见 国外游戏媒体的游戏评测

IGN对《真·三国无双 联合突击》的评价（7.0/10分）：这是个非常适合打发时间的游戏，虽然在剧情方面没有什么值得称道的，但本作的画面表现还是能够让人满意的，何况这游戏本身玩的就不是剧情。"联合突击"绝不是我所见过的PSP游戏中画面非常棒的那一种，不过至少在视觉效果方面比其他同类作品要好上不少。游戏的配音方面给人感觉很贫乏，不过游戏背景音乐中的吉他旋律以及东方乐曲特有的韵味是其独到之处。大量新增的爽快连击系统是我玩过的无双系列中最好的，多人联机的乐趣也是其更加好玩。每个势力都有自己的列传需要完成，再加上大量的分支任务，游戏内容非常丰富。最好保证能有个朋友和你一同购入这款游戏，毕竟多人模式是它最好玩的地方。

IGN对《X战警前传 金刚狼》的评价（5.1/10分）：每关开始前Stryker的任务简介都比较明确的交代了相关剧情，这样就不会在玩的时候有什么疑惑了，不过同时也使人少了一些对剧情的期待的乐趣。作为一款3D动作过关游戏，整个游戏绝大部分时间运行都比较流畅，而且角色的建模看上去也不错，但是在环境系统设计上过于单薄，基本只有极少数的物品能够与玩家进行互动。音乐不错，但是人物配音就比较次了，例如金刚狼的嚎叫以及Stryker的言语，平常的背景音乐也比较平庸，缺乏振奋人心的效果。游戏玩法非常简单，基本上就是不停的前进并且打倒所有的敌人，虽然作为金刚狼你拥有利爪，但是别期望它会太锋利。如果能够将那些分支任务都完成的话，就能够开启包括隐藏服装、挑战关卡等在内的大量隐藏要素。

IGN对《啪嗒砰2》的评价（9.5/10分）：如同故事书般的开头使你马上就会被其吸引住，而且这次在系统方面追加了包括对兵种、各项基本操作的说明，非常体贴。本作中的不少BOSS在前作中曾经出现过，但是这次也新增了不少非常有趣的BOSS，环境、色彩以及动画方面都堪称极为优秀。这次追加了一些新的节奏及其对应的技巧，不论是那些鼓声还是小家伙们的声音都非常可爱，让人不经意间就熟记于心，真是一大惊喜！根据按键发动鼓声以及相应的操作与前作一样简单而充满乐趣，游戏中大量的迷你游戏模式非常有趣，使得你在刷素材这一本应颇为枯燥的过程中完全感受不到半点的无聊，相反还会非常开心。这次我又已经花了40多个小时通关，即便如此，还有不少隐藏要素没有开启。虽然我希望本作的多人模式不仅仅是与BOSS对战，但这仍旧是一款非常棒的作品！

编辑手札 电软宅男与非宅男们的幸福生活！



风林：想法每三分钟变一次

●最近突然又对N64和SFC产生了兴趣，大概是因为马大师整天抱着电视打DQ6的缘故，很有继续收集卡带的欲望。数一数果然自己还有很多原来想买的游戏没收。最近总是在变，一会儿想这样，一会儿想那样，刚决定收一部限定全新N64，又觉得很没有必要，买回来恐怕这辈子都不会打开来玩的，这样倒不如让别人买去收藏，我就省下钱来吃点烤肉。游戏的收集就是这样无聊，买回来连包装都不拆不是更无聊吗？你发现了吧，我在写这些话的时候就又转变态度了……果然变得速度越来越快了……

●好在我不会是个突然一下对所有东西都失去兴趣的人，起码我会保留拆东西的新嗜好，所以我休息的时候把家里电脑拆了个精光……

●瘦下来感觉很好，再瘦点就去办游泳卡，找回我完美身材上的自信！来吧，比基尼们！



PERFECT：谣传与阴谋

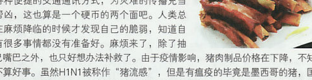
E3前夕，谣言满天飞，鬼知道哪个能变成现实。倒是几个关于体感外设的传闻应该不假，想来微软索尼也不会看着老任自己捞钱。不过说到这种东西对于纯玩家的意义有多大还不好说，起码在中国，我们还是希望见识点传统意义的好游戏。

上周挑灯夜看冠军杯，两场半决赛都很精彩，尤其是切尔西主场对巴萨的比赛，争议很大，赛后切尔西方面矛头直指裁判，不过西媒体却指责希丁克没资格置疑裁判，因为02年世界杯上韩国队就是在昏哨的帮助下做掉了西班牙！赛后韩国队主教练希丁克还批评了西班牙没有斗志。想想这个说法也有点儿道理。另外，陆俊在接受新浪采访时说，只有一个手球是漏判，其余两次禁区内犯规根据尺度都可以不判。不过我还是更愿意相信阴谋论，只是切尔西总被黑，他的球迷肯定很伤心。

凯普出到第177话了，跟这个系列够痛苦的，比美剧还锻炼耐性，下次更新又要等到7月份。



猴子：期待吃排骨的日子



上一期就我在手札里提到了甲型H1N1流感（猪流感），这回疫情在世界蔓延开来了，都是飞机惹的祸。现代社会的各种便捷的交通通讯方式，为灾难的传播充当了帮凶，这也算是一个硬币的两个面吧。人类总是在麻烦降临的时候才发现自己的脆弱，知道自己有很多事情都没有准备好。麻烦来了，除了抽自己嘴巴之外，也只好想办法补救了。由于疫情影响，猪肉制品价格在下降，不知算不算好事。虽然H1N1被称作"猪流感"，但是有瘟疫的毕竟是墨西哥的猪，国产猪应该是不受影响的，在猪肉价格高悬了N久之后的今天，本人在乐观地等待价格的再次下降。什么时候排骨降到可以接受的程度，就可以买上十斤八斤回家好好吃一吃了。当然了，吃完排骨再跑步减肥也是没办法的事……



翅膀：蚊子！成精的蚊子！

这段时间最头痛的事就是蚊子，每天晚上睡觉一关灯就别想消停，而且这蚊子还异常地可恨，每次犯迷糊刚要睡着的时候就在耳朵边嗡嗡做响一下，被吵醒后又全都消失不见，如此反复直到完全没有睡意，搞得睡眠不足精神委靡。话说我家住的是三环以内的楼房小区，咋就会有这么多蚊子呢？还都是狡猾到成精的蚊子，现在还是5月，真到了7、8月那还了得，看来蚊香杀虫剂苍蝇拍如来神掌十八般兵器都要祭上了，誓要剿灭这来犯的蚊虫大军，以捍卫我睡觉的权利。

又一次重温了《格兰蒂亚》，这是第三次通关了。前面两次还是学生时代的杰作，发觉年龄大了，对游戏的理解又更上了一层楼，不知再过十年重温时又会有怎样的感受。

从LIVE下了不少游戏的试玩版，可觉得好玩的没有几个，看来自己没玩过的老游戏还是提不起怀旧的兴趣，有空还是上日服找些玩过的来解闷吧。



七曜：大呼上当的土产限定版

终于收到了从日本广岛直送回来的MSJ出品的"土产限定 战国武将 ARMOR SERIES"，拆了包装后，那个失望之极……之前就已经买过真田幸村的B款土产限定，虽然铠甲的素质一般，不过本着对于战国历史文化，无比喜爱的原则，还是买了一款伊达政宗的A款土产限定。一是看在A款比B款多一把太刀和刀架，二就是看在A款多一个带罩子的展示台。没想到太刀的素质尚可，可透明的罩子居然仅仅只是塑料制品，而且做工极为山寨，奉劝非战国文化发烧友的玩家切勿购买，不然你可以会伤心。如果真喜欢，不如存下钱，直接去购买boford出品的"天下人"系列，两者完全是天壤之别。





菜团：谁还能比你再厚道？

●如今要说对PSP最为厚道的厂商当属南梦工了，自从NBGI新公开了PSP上要发售的《铁拳6》与《灵魂能力》后，这样的想法充斥我心。曾经PSP上的《铁拳5DR》就受到众多玩家们的追捧，当然追捧的玩家中也包括一些不喜欢玩格斗的，他们喜欢的原因就是铁拳的CG制作精美、画面优秀，整体素质均已达到PSP最强水准。就算至今也没有一款格斗游戏能与其媲美。再看今天，N社又再次厚道了一回，要将本社两大著名格斗新作齐齐搬上PSP平台。今天截稿前《铁拳6》与《灵魂能力 毁灭宿命》的图片已经放出。试问？谁看到如此画面能够不动心呢？《灵魂能力 破碎命运》预定今年夏季发售，看来在炎热的天气里又得汗流浃背了。



●最近漫画观赏进度，《JOJO奇妙冒险》前6部看完，第七部已经追到15话。尹仁完的《新暗行御史》第六卷。伊藤润二的《鱼》刚刚起步。



北斗：威震天万岁！！

●抱石能力"突飞猛进"：一口气完成了两条新人路线，终于成功实现了从负分到零分的华丽转职，我狠欣慰！

●前阵子突然心血来潮，翻出FC版的《吞食天地2诸葛孔明传》又重新打穿了一次，不愧是神作！最终决战孔明姜维齐上阵，砸得司马懿鬼哭狼嚎，甚是爽快。GTA血战唐人街方面，连干了数天贩毒的买卖，如今钱已经多得不知该怎么花了……

●一如上期标题，单位附近的刀削面又重新开张了，近期的午饭基本都是在此解决，美味一如既往。成都的麻辣鸡丝凉面曾经颇被看好，只是面条质量极不稳定，吃过几次亏后彻底放弃了。



●再一个多月传说中最最伟大的电影《变形金刚2》就要上映了！一定要看首映！一定要看3DMAX版！一定要看一百遍！



小沛：我们一直在努力！

●眼看老婆的"甄宓"就要50级了，看来《真三国无双 联合突袭》的寿命就快要结束了。中文版的任务推出速度实在太慢，到6月4号才赶上现在日文版的一半……

●恢复健身了！我的体质就是忽胖忽瘦，为了让大家不至于在看《电击收藏》时觉得"太腻"，我决定先减个30斤看看。

●《电击》中送动画片的举措目前有不错的成效，很多读者反映良好。但也有人非常"有才"，认为我们偷懒。我拜托这些同志们在说话前一定要先看完我们的光盘，一张DVD能做到150分钟以上，刨去动画，我们还有最少60到90分钟的游戏介绍等内容！谁人能比！每次光盘厂的人都哀求我们："少做点内容吧，容量大，压盘太费劲了。"可您看，我们什么时候偷懒了？



●买了新相机，当然要有新作品，随便登一张，大家多批评，谢谢。

掌机争霸战如火如荼！PSP与NDS各自显神通！

——索尼挑战任天堂掌机霸主地位，究竟鹿死谁手？

NDSL，哎！？改良型！改良型！！改良型！！！NDSl立功了，NDSl立功了！不要给SONY任何的机会！伟大的任天堂的掌机！他继承了任天堂的光荣的传统。Gameboy、GBA、NDS在这一刻灵魂附体！NDSl一个人他代表了任天堂掌机悠久的历史和传统，在这一刻他不是一个人在战斗，他不是一个人！

NDSl，NDSl面对这个机会！他面对的是全世界任天堂迷的目光和期待！

PSP曾经在掌机大战中挡住了NDS和NDSL的两次绝杀，NDSl肯定深知这一点，NDSl还能够微笑着面对他面前的这个人吗？15天后以后他会是怎样的表情？

发售啦！比赛结束了！任天堂获得了胜利，淘汰了SONY。他没有再一次倒在SONY的主机面前，伟大的任天堂！伟大的任天堂的掌机！任天堂万岁！

这台主机是一个绝对理论上的决杀。绝对的完美，任天堂回到了霸主地位！

胜利属于任天堂，属于NDSl，属于NDSL，属于GBA，属于GBC，属于GB，属于所有热爱任天堂掌机的人！

SONY也许会后悔的，PSP，他在硬件销量终于有了起色的情况下表现得太保守、太沉稳了，他失去了自己的勇气，面对任天堂悠久的历史和传统，他没有再拿出PS系家用机那样猛扑猛打的作风，他终于自食其果。他们该回家了，他们不用回到遥远的游戏性，他们大多数都已经转变成多媒体娱乐终端，再见！

保守的SONY

当SONY终于可以从PS3的烂泥中慢慢爬出时，PSP得到了这个家族最强有力的支持，怪物猎人系列，FF7的衍生系列，王国之心等大作像一支支鸡血针打得PSP活蹦乱跳，而PSP2000型的顺利发售使得PSP终于在很长一段时间里可以和NDSL并驾齐驱甚至踏在NDSL头上。客观的说，PSP的翻身（或者叫触底反弹）是一个发展的必然结果，当大家玩腻了NDS上的触摸游戏、受够了那粗糙的画面后，谁都会忍不住对华丽的高分辨率宽屏心动，就像男生即使有了女朋友也会偷偷地向擦身而过的美女瞄上几眼一样正常（啊，啊，某人不要掐我，我错了～）。更何况对于玩家（发达国家游戏迷和我国已经有固定收入的上班一族）来说，PSP也并非是承受不起的天价，加上PSP2000型已经将体积、手感等致命硬件伤基本解决，PSP逐步蚕食NDS的份额已经成为不可逆转的必然趋势。

说SONY保守似乎是荒谬的，PSP2000的发售仿佛就在昨天一样，PSP3000已经来到了大家面前：加入内置麦克风，钢圈变细，HOME按键改为了Playstation的标示，屏幕会更亮、对比度更高、响应速度会更快并且拥有抗反射技术。种种迹象表明，SONY已经吹响向任天堂掌机最终进攻的号角，试图借SE的超精美画面大作和更完善的主机一举打下任天堂的掌机市场，最起码也想争个平分秋色。从这些商业手法来看，SONY并不保守，甚至是准备在一段时间内压着任天堂猛冲猛打。

但是仔细分析一下PSP3000这个临门一脚般关键的产物，除了屏幕的抗反射技术和加入麦克风，没有其他一项改进可以提高玩家的使用乐趣，可以说主机体积、重量以及电池续航能力没有改变就是PSP3000最大的失败。也许索饭会说内置麦克风将会在游戏中得到应用以提高游戏性，可是看看SONY自己的发布基调：“内置麦克风,方便用户用PSP3000打网络电话（Skype），使用语音聊天软件Go Messenger等。”SONY根本不是为了将麦克风像NDS麦克风一样为游戏而使用，PSP3000的麦克风只是多媒体娱乐终端的一种强化装置，忘了当年PSP发布会上的豪言壮语了吗？“它将是21世纪的Walkman！”——它不是一台为了游戏而游戏的游戏机。至于屏幕抗反射技术，嘿嘿，冬天到了，大家该抱着掌机出去晒晒太阳了，乘机炒作个概念股套你一把，喜欢时髦、奉SONY为神明的FANS们快快掏钱吧，你们手里拿着的将是SONY大神的最新技术，你们将永远走在时尚的前列。 □文/方韬

TACTIIIICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

猎 狐 犬 基 地 VOL.033

小岛的孤独学生时代？

今年4月26日，在东京银座的Apple Store，Ginza举行了名为“梦想教室（Dream Classroom）”的第五期小型演讲会。与其它针对游戏为主的演讲不一样，该演讲会的获邀人士来自不同领域，主要讨论他们的童年与梦想，以及其成功秘诀等等。而这次邀请到的则是我们大家都非常熟悉的MGS之父小岛秀夫来回顾自己的前半生。下面我们摘取一些本次访谈的核心内容给对小岛的童年有兴趣的朋友分享：

交谈的主题最开始的时候并不是游戏，而是书籍和电影，当被问道为何喜欢电影与书籍时，小岛表示这两种东西能令他更了解这个未知世界，他喜欢这种特定方面多于故事与画面效果。小岛说自己童年有一段时间经常坐在家里整天看电视，甚至是从电视里学会吃意大利面的，他还特别强调自己有一个名为Yoshiko的女朋友。

虽然小岛现在喜欢看书，但实际上他小时候是个不喜欢书籍的孩子，并一度让父母担心。从五年级就开始阅读书籍，在看过的书中，他提及到《刑事コロンボ》，小岛对成人题材的推理内容比较感兴趣。同时，小岛还说道自己从五年级开始就已经开始尝试着写故事了。有观众针对这个向小岛询问是否有将童年写的故事融入游戏中时，小岛笑道没有，并解释当时自己写的故事还比较烂，有人提议把这些故事做成广播剧，被小岛拒绝了。

在初中时代，小岛开始更加着重地锻炼自己的写作，每天从学校回到家都会写十页纸，还曾经为一本科幻杂志工作过。关于小岛当时以写作为主而不是制作电影的其中一个原因是在日本关西没有电影学校。不过在中学时代，小岛就曾经制作过电影短片，长度大约10至20分钟左右，至于质量方面……提到自己在大学里修读的经济学，小岛坦言这对他毫无用处，他的梦想是太空旅行，人类首次登月的直播画面令他非常难忘。

小岛生命中影响较深的三个关键游戏是：《铁板阵》、《超级马里奥》与《北海道杀人事件》。《铁板阵》与当时只有黑色背景画面的游戏相比有着更加真实的背景画面，而《北海道杀人事件》是DQ系列制作人堀井雄二开发的FC作品，这使小岛看到了把电影般的要素融入游戏里的可能性。

最后有观众询问小岛会工作到多少岁时，小岛回答希望他自己制作的游戏会在将来被大家公认为小岛制造，即使自己去世了，大家都不会忘记这些作品——“我希望继续制作游戏，直到我死去的那一天。”

小岛意与欧美同行共事

最近可以很明显感觉出来小岛秀夫对日本游戏市场的批判以及对欧美游戏设计技术以及理念等方面的认可，几次访谈、包括今年GDC上的基调演讲中也都有过这方面的表述。在小岛看来，日本游戏业目前面临的难题是：在与大洋彼岸的对手竞争时，游戏商太过于注重本土市场的利益。

在最近一次访谈中，小岛还谈到了高清图像领域的问题：“现今的游戏设计已经演变成了确立标准，就好像是在玩牌戏，有很多绝不可能实现的东西必须被剔除。高清的程度越高，自然就越显得真实，而你需要提供的指示也就越



发少，因此将自己全身心投注在确立标准上是一种愚蠢的行为。西方的设计者已经意识到了这个问题，但是日本游戏厂商仍执迷不悟。”因此，他会表达希望与西方设计者直接合作的想法并不令人感到特别意外。

在被问及何时会考虑与西方设计者合作时，小岛说：“我并不确定什么时候，但是我对此确实很感兴趣。”他还补充说自己绝不会命令他们，而是希望帮助他们“做到游戏制作组的最好”。小岛同时发表了他对此次访问西方游戏制作组的感想：“我意识到现在是时候把眼光放到日本之外了。我们能从西方设计者处吸收、学习到些什么；小岛组将遵循怎样的途径以获得进步，并继续确立它的世界影响力，这些都是我们现在应当考虑的。”

小岛表示他不仅仅从他访问的制作组处学到了技术流程，同时还学到了他们提高产品质量和管理团队的方法，他会尽可能地学习吸收这些知识。



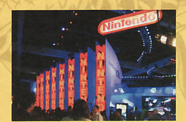
2006年的E3，是个改朝换代的大舞台，虽然累得不行，但我收获了很多，看到且悟到了很多，面对日后分化的市场，我们要提前做准备。

今年开得如此早

写下这段文字的时候，已经是从E3展回来的两天后了，虽然人是回来了，但心情始终得不到平静，心里总是有很多挂念，今年的E3有太多太多值得一写的东西。和往年不一样的是，往年的E3总是会有至少一周的时间给我准备，而这次却开展得如此提前，GW之后马上就要去美国参展，在日本忙碌过后还未来得及整理心绪，就马不停蹄地乘飞机飞到了大洋另一头，连踏踏实实睡一觉的功夫都不给，我和很多日本同行一样，都经历了这次旅途劳累之苦，虽然最后总算是没有耽误工作，不过还是希望来年能够恢复到以前的开展日期呢，那样的话我就不用着急上火地跑东又跑西了。

风格迥异的两个展台

如众位所知，E3展是一年一度世界最大规模的游戏展会，拥有的知名度和人气也是最高的。而在今年的展会上，人气最高的要数任天堂出展的新硬件——Wii，为了亲手一试而排起的人列长龙绝对是最为壮观的景象。任天堂的展区平均每年都会聚拢起很高人气，而今年则特别的旺盛，为了Wii而排起的队伍足足达到了上百人，很多人是从早上一直排到傍晚，甚至散场了还有很多人在排队等候，我去的时候，一直听到旁边的工作人员在"不要再排队了！"这样地大喊，可是队伍的长度依然没有减少的迹象，因为我有参展人员的VIP级特权，可以优先在会场中体验各种新型硬件，不过话虽如此，其实几个月前我就已经拿到了Wii的开发机和控制设备，先行体验过了。这台新主机给我的印象就是平实，而且稳重，任天堂的展台上除了Wii硬件外，还同时展出了很多软件，数量何其之多，而且这些展出软件看上去，似乎完成度都非常高的样子，如果把这些游戏称作Wii的印象作品，确实再合适不过。Wii这次给人的感觉，就是只要一上市，就能玩到充实的游戏，这种感觉很久没有过了。



再观另一边，PS3的展台同样热闹，作为和Wii同一年公布的新主机，PS3这次的表现却和前者截然不同，对比Wii那边排起的长长试玩人龙，PS3这边"看"的成分更多一些。虽然我们在PS3上有着开发项目，不过展会上PS3真的透出一股寒气，说明白点，就是遍布PS3展台的游戏CG动画，无论哪里满眼都是这个，虽然对于观众来说很养眼，但对于站在游戏开发者立场的我们来说，这意味着以后游戏开发成本将会成倍提高，销售压力会增大，打心底里的那股寒气几乎是无法掩饰的。如果照这种标准，以后PS3游戏的开发难免会遇到麻烦，看来我要提前做些准备了。

提前为今后打算

说到这里有个感触，就是目前的这三大主机都拥有各自显著的特长，运用特异操作、回归玩具原点的Wii；搭载蓝光光驱、以家庭娱乐终端为目标的PS3；拥有成熟稳定的网络架构、直指王道游戏享受的360，感觉是谁也不会输给谁，对于游戏开发者而言，这种并不明确的硬件格局带来了比以前更多的开发风险，同时又带来了很多机遇，这就像太平天下与诸侯割据的区别一样。我们自然也针对这三台主机进行了分析研究，以便今后开发相应游戏时能有个基准。根据我们的看法，三台主机的势头虽然都很旺盛，但他们所面对的市场却存在不少差异。操作方式迥然不同的Wii最为明显，不论是硬件设计还是目前公布出的游戏软件，都明显偏向"小孩子"，也就是低年龄层玩家为主体，PS3硬件配置高，价格也同样高，高端娱乐影院的气氛更能吸引高端用户层的青睐，360也和PS3很相似，只不过门槛要低一些，海外向游戏的丰富对该主机全球的市场前景很有帮助，对于我们而言，是否需要更深层次的分析研究，来决定日后的开发动向呢？新的时代已经到来，我们也要抓紧了，这个时代会比以前更具挑战性，每个平台每个领域都需要针对性的研究对策。

BOSS档案！

揭秘终焉的名鉴，解士的生涯——魔天降临录 No.011

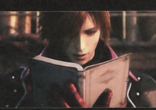
《最终幻想7 核心危机》的成功使得最终BOSS——杰尼西斯，亦成为超人气的知名角色。他是FF7CC中的新增角色，也是神罗的战士，战士等级为1st。在故事中，曾与萨菲罗斯、安杰尔是好友，与安杰尔是童年玩伴，对赛菲罗斯抱有强烈的敌对意识。而且他还在FF7DC中作为隐藏角色"G"登场。热衷叙事诗《LOVELESS》，经常吟诵着LOVELESS的诗句。

他使用的武器是把红色的长剑，左后背长有一支黑色的翅膀。在攻克乌泰的战役中带着大批神罗士兵失踪，回到自己的出生地巴诺拉村屠杀村民和自己的父母，遭到神罗公司的追捕。杰尼西斯和安杰尔一样，都是"G计划"的产物，他们都具有复制能力。为了阻止自身的"劣化"，根据叙事诗"LOVELESS"的记载，同扎克斯等人发生冲突。最后被扎克斯打败，尸体由神罗公司回收，为FF7DC的剧情埋下了伏笔。



杰尼西斯一词的词源是希腊语Gnosis，意思为灵知。所谓的"古代宗教信仰者"应该是指灵知派，是西元初期的一个基督教激进神学的分支。灵知派的著作中，不少篇章构思之精巧、识见之高超、希腊文之典雅，都不亚于新约书卷，但是由于其菁英分子过于保守他们所掌握的"灵知"，不肯外传，而最后被现在的正统基督教神学所取代。

游戏中，杰尼西斯虽然同为1st级别的战士，但他与萨菲罗斯不同，还不能被称为最完美的"杰诺瓦"作品。萨菲罗斯与细胞的结合非常完美，然而同样是母体栽培的杰尼西斯和安杰尔却显然产生了一定程度的逆反效应，所在在游戏中杰尼西斯一再提到自己的身体开始退化的情况。这让他惶惶不安，最终他发现了霍兰德博士的实验，并了解到



自己和安杰尔都是他失败的作品，唯一成功的只有萨菲罗斯一个人而已。很快安杰尔也知道这个消息，所以两人先后离开了神罗。与安杰尔不同的是，杰尼西斯非常恐惧这种退化，所以他想尽办法来阻止杰诺瓦细胞的坏死。而神罗高层明白这两人一旦了解事情真相便不会再回头，索性彻底销毁，便派出扎克和萨菲罗斯来消灭两人。

这里所说的退化并不是指身体构造的退化，应该是杰诺瓦的细胞活性正在渐渐变弱导致的。所以后期杰尼西斯始终不放弃的出现在扎克斯周围，是因为他需要杰诺瓦细胞。吞下扎克斯的头发是，因为扎克斯在宝条的实验里已经被注入了杰诺瓦细胞，所以杰尼西斯认为这样新鲜的活性杰诺瓦可以延缓自己体内细胞的坏死速度。相比杰尼西斯的退化，安杰尔体内却没有这么大的抗性。与萨菲罗斯的完美移植来比，虽然不算非常完美，但是安吉尔却也和杰诺瓦细胞进行了很好地融合。

杰尼西斯无疑是FF7CC中最悲剧的角色，虽然同是来杰洛瓦计划的产物，但他却是黑翼的失败产物，实验的缺陷使得他不得不依靠吞噬杰洛瓦细胞来抑制自身的退化。三个好朋友各自的命运迥异，他却是当中最失败的作品，这让他内心产生了不平衡和悲观的想法。同是杰洛瓦，为什么萨非罗斯一定就是完美的，而他一定就是失败的……在游戏中杰尼西斯总是手里拿着个苹果朗诵着《LOVELESS》的诗句，苹果象征他所追求的女神的杰洛瓦，诗句叙述着他们命运的诗，最开始杰尼西斯就知道他们各自的命运，但是他却不想放弃，他想改变命运，他寻找缺失的章节是为了告诉自己命运是可以和诗中写的不一样的，但是到后来他发现自己无论如何也超越不了萨非罗斯，自己恶化的命运无论如何也无法改变，同时也被安杰尔的死深深打击。希望变成了失落，挑战变成了复仇，他决定向改造自己的人报复……



↑曾经的三位好友在命运的安排下，最终踏上了不同的道路……

把烦恼作为战斗动力的酒肉和尚 格斗天尊



除了CAPCOM的格斗游戏角色之外，还有许多其他的格斗角色也值得我们关注。这次我们向大家介绍一个新的人物。 □文/菜团

看了这么多期CAPCOM的格斗角色，各位读者们是不是有点审美疲劳了？没关系，从本期开始我们将为大家介绍其他一些公司的格斗角色，当然CAPCOM的角色还是要说的，只不过这些英雄们最近出场次数太多，先让他们休息休息，养精蓄锐以后再登场。这次我们为大家推介的就是除了CAPCOM和SNK的格斗游戏之外，在国内玩家中知名度最高的ATLUS出品的《豪血寺一族》系列。

抢尽风头的豪血寺配角

说到豪血寺一族，玩家们使用频率最高的大概就是这个和尚了。原因很简单，他的招数十分好用，一道鬼符可以把对手钉住，“骷髅炮”和“流星拳”更可以给敌人造成多段攻击伤害。加上各种实用的移动技，这个角色的实用程度大为增加。在《豪血寺一族》流行的时代，当时在街机厅里打机的玩家们十个里大约有六七个是使用陈念的。相比之下，其他角色虽然在游戏中的地位比他高，但是使用频率远远赶不上他。尤其是作为主人公的凯斯（鼠）和安妮（鸟），尽管CPU十分厉害，但是轮到玩家们自己用的时候，却发觉他们的招数错漏甚多。大山礼儿（猪）虽然是模仿街霸主角的波升系角色，但是使用起来总不像隆或者肯一样有手感。相比之下，和尚陈念确实是最好用的角色之一。

当个和尚不容易

正如很多玩家猜想的一样，陈念是出身于中国的和尚（说起来，《聪明的一休》里那个胖胖的师兄也叫陈念），他使用的格斗技也是中国系的拳法，以及带有中国风格的阴阳术。这些格斗方式怪异而充满神秘色彩，而且威力巨大。按说出家人一向以慈悲为怀，为什么这个家伙却如此钟情于豪血寺一族的家主地位之争，而且出手如此狠呢？究其原因，他是一个并不受佛法约束的破戒的和尚。无论五戒八戒还是十戒，他都不遵守。喝酒吃肉，喧哗打架，好勇斗狠，基本上一个和尚不该做的事情他都做了。身为出家人，本应六根清净，无眼耳鼻舌身意，无色声香味触法。但是陈念并不是一个想得到阿耨多罗三藐三菩提的人（看不懂佛教术语的读者们很抱歉，刚才的话的确不是乱码），当和尚对他来说只是一种手段而并非目的，因此先出家再破戒也是他自己的选择。朱元璋当过和尚还能造反做皇帝，陈念只是想争到一个家主的位置，比起朱前辈来已经是很低调的了。



自业自得果，众生皆如是

尽管陈念一直追求无上的权力和地位，但是他所做的这一切，只是为了证明自己是“最强”的角色。他的能力来自内心中诞生的“烦恼Power”，正所谓业由心生，人世间存在的无穷尽的欲望和烦恼构成的“业”，给了他超越其他人的力量。在取得了胜利之后，他所要求的回报却很简单，只是不加节制的暴饮暴食。在连续大吃了一个月之后，陈念从瘦子变成了胖子，令众位玩家们大跌眼镜。还好这位和尚大叔很有自觉性，对于自己体型的恶化采取了断然措施，到了2代的时候又回复了雄伟俊朗的身材，但是“烦恼”却始终没有离开他。从此之后，他继续使用烦恼的力量挑战身边的强者，在豪血寺一族的世界中厮杀不已。《正法念经》云：“自业自得果，众生皆如是。”投身修罗场的陈念，在格斗的舞台上，依旧以超强的实力和不羁的性格活跃着。

CAPCOM电子的猛者

Time to Create the Game!（下篇）

将制作完成的游戏带给全世界的玩家们

有了初期策划，有了美术设计，有了程序的编写，游戏的制作就算是正式开始了。但是游戏的制作者们在这个阶段也面临着一个棘手的问题：大家是同时开工的，在程序编写已经完成一部分的时候，美工和建模还没有完成。游戏的测试就要开始，这该怎么办呢？还好人类的智慧是无穷的，在制定计划的时候，制作监督就拟定了统筹安排的方法，让美工人员先临时做个简单的模型，供编程者测试使用。这样的临时龙套在3D游戏中是必不可少的，其中一些角色还成为在游戏中可以使用的隐藏人物，尤其是格斗游戏。像《铁拳》里的木头人，《街霸EX》里的骷髅人，有些角色甚至可以成为BOSS，最著名的就是《VR战士》中的水银人了。在《生化危机》中，这个测试用的角色名叫“豆腐”，只是一个白色的方块而已。在游戏开始制作的时候，我方角色和丧尸都是由豆腐构成的。到了后来，豆腐也成为隐藏角色，出现在《生化危机2》的迷你游戏里。豆腐出现的条件还很苛刻，要达成也并非易事，如果对生化系列不够有爱的话就不容易见到它的芳容，这大概是CAPCOM对这个测试用角色的报答吧。



豆腐的出现固然搞笑，但是游戏里的角色不能永远拿豆腐代替。在初期的编程和美工完成之后，制作者就开始用已经做好的人物模型来代替原先填在游戏里的豆腐块。而本来什么都没有的背景也由精心绘制的图画代替，外加少部分3D的背景物体。这是前三代《生化危机》的背景制作方法，从《维罗尼卡》开始，背景也全部实现3D化，制作比以前更加复杂。将上述的各个部分结合之后，加上音乐、音效和人语，游戏开始呈现出最初的形态。

此时的游戏制作离完成还有很长一段距离。在所有的程序编写好之后，就是按照设计好的方案制作各个不同的场景和剧本，以及测试操作的手感。在游戏的最初版本做完之后，就要进行测试工作了。这就是游戏的内部测试版（Alpha版）。这个版本中含有大量的BUG和不合理的地方，包括游戏的平衡性，都需要进行调整。Alpha版的制作过程占了游戏制作的大部分，但是调整的时候需要投入的人力物力比制作Alpha版要多。举一个最简单的例子，街机版《街头霸王2》的Alpha版的编程都是由船水纪孝一个人完成的，但是后期测试的时候，投入的工作人员数量却有很多。而且经过调整之后，8人街霸的平衡性还不是很好，直到12人版的时候才得到了改善。



Alpha版的调整工作结束之后就是Beta版的测试。这个版本测试的主要任务是找出游戏中的BUG，包括各种导致游戏无法正常进行、画面受到影响、出现死机等情况的原因，并且将这些错误的程序修正。如果是一个已经有很多部作品的系列游戏，那么Beta测试的工作可能会请一些这个系列的fans前来参与，他们的名字会被写在游戏结尾Staff的“Special Thanks”一栏中。街机游戏在制作家用机移植版的时候，原先参与街机版开发的人员也会加入Beta测试，在这个测试结束之后，游戏的正式版差不多就完成了。如果在Beta版测试之后还有恶性BUG没有查出来，那么当游戏上市的时候，造成的严重后果将很难收拾，所以各大电玩公司对于自己产品的不具合现象都十分重视，尽量避免在成品中出现BUG，但是漏网之鱼依旧存在，这才有了许多游戏中的秘技。



在上述工作完成之后，游戏就可以做成软件，打好包装，运到各地的游戏商店等待出售了。一般来说，游戏程序最终入厂制作软件实体到分包销售，需要1-2个月的时间，所以游戏的制作和最终调整工作在发售之前2个月基本上就完成了。一些有渠道的人能够在游戏发售前数天就拿到“偷跑”的版本，也是这个原因。 □文/猴子



诞生于网络的游戏相关论战文化，本栏目将会选择整理摘录部分有趣话题供读者玩味。是非对错在这里不会评价，也欢迎各位读者来信来函参与话题，我们将在今后的栏目中提供页面一起讨论。

本栏目阅读方法：发言者的第一句话为原始话题，以明显色调标注，其后“■”标识为针对该话题的留言。

本期关键字：核心玩家、同捆、跳票之王

任天堂：我们不敢满足核心玩家！任天堂美国分社负责财团事务的高级副总裁Denise Kaigler，最近在接受BitMob记者采访时回答说：“我可以告诉你玩家们对任天堂产品的需求是永无止境的，对此我们当然感到很高兴。我们希望看到这样的结果。因此我们也很清楚，某一天大家说，‘好了，任天堂，够了，我们不再需要你的游戏了……’我们当然不希望看到这样的局面。”■等任青们进来表示赞同。■只希望E3能拿出点货来，别再弄个赛尔达开飞机我就真要倒戈了。■老任主攻大众玩家~ ■任地狱,你敢再大众化一点吗?■满足了就不鸟你了，不满足就更不鸟你了。■竟然这么说，好吧，先满足一半~~■还是满足大部分人群先，核心扔一边再说，怪就怪GC时代核心都死哪里去，报应啊。■GC时代没有核心死得更难看……核心的价值在顺境中是很难体现的。

发言者Y：好多时候同捆一下明明能有个更好看的销量，有些大作更是适合。就比如说马上要出的MH3，还是没同捆，Why? ■Wii卖到这种程度，还需要同捆来拉动销量吗? ■任天堂软硬件两把抓，软件捆绑周边都能经常变成一个重要的盈利手段，犯不着再用陈旧的硬塞游戏的落后手法了。■老任赚钱的欲望比任何一家都大，但有些钱，它不赚，赚了就不是老任了。■因为用不着啊……这还用问。反例：当年GC没少出同捆和限定机。■依稀想起了 FF4 GBM 同捆版。■如果是特指Wii的话，我觉得从Wii发售至今依然是一水的白色外壳，可以明确的看出——JS任虽然手柄卖得贼贵，但是赚钱方面还是有原则的…… ■好吧，为啥任地狱不出其他颜色的主机? 想想GC，那颜色……■GC 那么多同捆限定，也没见得让 GC 如何风光。Wii 目前好调中，同捆和换色可以作为备案，需要的时候再出手，现在就亮剑，太早了。■等卖的没其他2个主机好的时候（全球），这些自然会出现……为啥那么久了也不出新颜色呢? 主机换颜色 手柄也给我换吧。

发言者V：据国外媒体报道，多名业内人士称，开发《永远的毁灭公爵》系列游戏的3D Realms将倒闭，并解散员工队伍。 ■永远的……话说，上学时候就对那个夜里也戴墨镜经常爆粗口的DUKE很感兴趣……最后没见到3D版……横版过关的那个不算! ■真的成了永远了。■比玻璃渣还渣，不死才怪。■这公司除了毁灭公爵还有什么游戏? ■3D Realms后来根本就不知道在干什么，永远是在落后于技术，可是目标又永远是在领先于技术，导致DNF永远是做不满意。DNF要早出几年，就算没有当年的火爆大卖，至少也能回收到资金……■这回品牌到别人手里兴许很快就出来了呢! ■这么些年，这个系列实在是没游戏可玩啊。gba版的我都通了四遍…… ■我记得DNF这游戏，引擎从Q2换到UT换到Q3换到UT2003，一直就没正经出过开发中画面。■这辈子估计也难看到新作了。■在过去的10多年中，3D Realms一直在开发《永远的毁灭公爵》。■永远的毁灭公爵永远不会发售了，地球不用毁灭了…… ■当初在PS1上玩毁灭公爵，那个头晕啊……不过有脱衣舞女，看看还不错■永远有多远，你就给我滚多远。——《永远的毁灭公爵》穿越版结尾开发人员字幕飘完之后的隐藏字幕。■我怎么觉得这游戏反而有机会出了。■R星，买下版权吧……■忽悠了十几年，不容易啊。■毁灭公爵是什么垃圾玩意儿! 死了好，不用继续丢脸~■10几年了，除了放空话给老玩家，都没做出一个游戏来，不倒闭才没天理了，真TM活该!

vol.11 电玩阴谋论

“光荣”的捐款

今年4月6日凌晨，在意大利拉奎拉省发生里氏5.8级强烈地震，造成1万多座房屋损毁，大约4万人无家可归，目前死亡人数已升至294人。灾难发生后包括我国在内的许多政府于组织都对其进行了物质与金钱援助。这里我们提到这件事，是因为在对意大利此次地震的捐款活动中，看到了一个玩家们熟悉的名字——刚刚完成合并的“KOEI TECMO（以下简称KT）”。

在最近的KT官方中刊登了一则新闻，新闻中表示它们刚刚向发生过地震的意大利灾区捐款347万日元，其中300万日元为Koei Tecmo公司的捐款，另外的47万3280日元是来自Koei Tecmo公司的员工们的捐款。目前这笔捐款已经通过意大利大使馆捐赠于灾区。按理说，这向灾区捐款绝对是好事吧，可没想到某些人竟然连这种事也要“阴谋论”一把，实在是让人好生无语。



阴谋一：居心何在?

这个……应该说，KT社希望通过捐款的方式获得大众好感的意图基本上还是可以肯定的，但是将此举形容得太过猥琐或是所谓开拓市场就比较夸张了。看看如今的KT社，主流作品也就是无双系列、三国/信长系列、大航海时代以及忍龙这些作品，其中除了忍龙之外，似乎其他几个看家作品系列在欧美的人气都不怎么样。这是由不同地区玩家对游戏类型的偏好决定的，想要开拓市场难度比较大，更何况是通过这种方式?

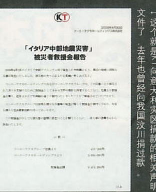
阴谋二：太抠门了!

300万日元折合成人民币也就不到21万元，这个数目对于KT社来说确实不算啥大数目，更有甚者纷纷指责KT太过抠门。呵呵，300万日元确实不多，不过捐款这种事也非得用数目多少来衡量吗? 对于普通的公司、百姓或是民间团体而言，捐款这类善举本就是自愿的事情，表达的是一种心意，难道人家意大利真就指望你这点钱去救急?

说到这里，突然想起来去年咱们国家汶川地震后的捐款情况，有比富的、也有骂人捐得少的，种种怪现状，实在是让人很无语。还是言归正传，个人以为，300万日元虽然并不算多，但是人家“光荣脱裤魔”能有这个心意就已经值得表扬了，毕竟谁的钱不是一分一分辛苦挣来的?

还得再提提去年咱们地震时候的事儿，那次捐款的时候真的是全国人民纷纷慷慨解囊，游戏业界也有一些公司捐了不少钱——不过就具体情况而言，基本上是以国内的网游公司为主，另外还有少数几家国外游戏公司的中国分部。当时光荣也捐了款，数目是500万日元，然后通过日本红十字会援助中国。如果还是按照“捐款数量定英雄”的逻辑，那么500万日元折合成人民币也就不到35万元，这个数字自然没法与那些动辄上千万、再次也是数百万的相比。但是看看其他日本或是欧美的游戏公司，除了光荣，还有几家捐呢?

还是那句话，这种向灾区捐款的事儿不要用数目来做评判，能有这份心就已经让人感激了。



←这个就是KT向意大利灾区捐款的相关声明文件了，去年也曾经向我国汶川捐过款。

虽然光荣这几年反复折腾无双、热衷于炒冷饭的行径让人比较恼火且颇为不齿，但仅仅冲着这两次捐款的事情，至少还是能赢得许多玩家（特别是中国玩家）的尊敬的。如果连这种事也要以“险恶之用心”对其加以揣测的话，多少回让人感到心寒，一如《离开雷锋的日子》片中的剧情，或是见义勇为者反被人诬陷……

不可否认，Koei Tecmo的捐款肯定有借此树立企业形象的目的，然而这有什么错吗? 在我看来，这是挺不错的一种途径。与其只知道耍嘴皮子什么都不做，这种手段不是真的切实能帮到那些需要帮助的人吗?

樱井政博の游戏制作理念谈!

本期焦点 游戏中存在的提升系统

以制作《星之卡比》和《任天堂全明星大乱斗》等作品出名的游戏制作人樱井政博，作为一个从任天堂FC时代走过来的玩家，对于游戏的评论也有其独特的见解。从玩游戏到制作游戏，他在无数游戏的影响中培育出属于自己的风格。樱井是一个非常爱玩的人，无论新游戏还是老游戏，他都可以从中发掘出自己留意的东西。



“能力提升”（Power Up）是很久以前就在游戏中存在的要素了。这种要素可以追溯到“小精灵吃豆”的时代，当圆圆的小精灵吃到地图四角的大豆之后，原先对小精灵构成致命威胁的小鬼们就会变成灰头土脸的蓝色，反而会被小精灵追逐、吃掉。大力水手在拿到菠菜之后，会进入无敌状态，将原先碰到自己就一击必杀的壮汉打下水去；马里奥在《大金刚》里吃到锤子之后，会不由自主地抡起锤子到处跑，把大金刚扔下来的油桶打烂。这些“无敌”道具就是最早的能力提升。

随着游戏的发展，容量扩大，能力提升系统在越来越多的动作和射击游戏中得到了进化。在早期众多动作射击游戏中，出现最早、具有代表性的能力提升系统当属《银河号》（Zanac）中的火力系统。1986年，《银河号》在MSX和FC磁碟机上登场，以令人惊异的高速卷轴著称。MSX版的《银河号》与《铁板阵》有很多相似的地方，而FC版则借助主机的机能达到了一个新的高度。在这个游戏中，游戏的提升是通过8种不同的副武器构成的，分别用数字0~7表示。通过方向键朝8方向发射的0号武器、在战机周围用回转火球保护的3号武器是最实用的。玩家只要记下武器的番号，就可以在游戏中轻松地选用。这些提升道具在游戏中具备以下的特征：

■强烈的个性

虽然在游戏中玩家使用最多的还是B键的重武器（机枪），但是这些不同风格的副武器各自有其独特的优点和缺点，在不同环境下，使用不同武器给游戏带来的难度截然不同。玩家可以选用便利的副武器帮助自己闯关，也可以故意用比较难的副武器挑战自己的技术。

■对敌方子弹的效果

不同的副武器对敌方射来的子弹效果不同，有的可以抵消敌人的攻击，有的则不能。不同敌人的子弹也需要用不同的武器来消除。

■使用回数限制

有的武器威力强大，但是有使用次数的限制（这个类似于其他射击游戏的“保险”）。有些没有次数限制，但是有时间、耐久力等限制。如果一味滥用，很快就会用完。

■能力的反复提升

连续多次吃同一个副武器，就会提升副武器的威力。

■出现次序的规律

根据玩家所到达的进度，副武器会按照0~7的顺序循环反复出现。



↑Zanac在PS上推出的新版在画面上大幅度强化，但是系统没变。

这个游戏的提升系统的独特之处在于被提升的并非主武器而是副武器。在其他的射击游戏中，玩家们一般都是靠多方向的散弹或者大威力的激光等武器来克制敌人，而《银河号》中副武器的灵活多样，使它成为比主武器更重要的东西。防护罩（2号武器）在撞到敌人的时候可以使画面中的敌人全部被消灭掉，贯穿弹（5号武器）可以像链球一样的打出去再收回来，在游戏中作用不大，不常被使用。但是游戏中的副武器基本上都有自己的长处，没有完全无用的，这也是游戏的一大特色。

玩家们在玩这个游戏的时候，非常注意火力系统的提升和保持。为了强化副武器，往往得等到一段时间之后才能拿到提高威力的同样的装备。这些不同特色的提升道具为游戏增添了各种可变性，让玩家体会到不同的乐趣。

冈本吉起の业界名人茶座

高桥名人访谈录前篇：名人的工作

作为游戏制作人和游戏公司的社长，冈本吉起先生近年来活跃在业界，与众多知名人士接触，交流游戏心得。我们从他与业界大腕们的言谈笑语中，可以看到游戏制作业的过去和未来吗？

无论是谁都无所谓?

冈本 高桥名人先生在社内的职务以“名人”来命名到现在也已经2年多了啊。想当初刚出名的时候，大家为什么会叫你“名人”呢？这个称号是怎么决定的呢？

名人 游戏这个东西嘛，说起来，如果不玩给别人看的话，别人是很难体会到其中的乐趣的。所以，当Hudson的游戏开发部门策划宣传活动，与游戏杂志商讨的时候，有人提出找一个技术高的玩家给大家做示范的主意。那是85年的时候，Hudson宣传部和Korokoro Comic（小学馆的漫画杂志）的编辑们一起开会的时候，想出了这个名字。他们说：“日本的玩家们还是对‘名人’这个称呼比较容易接受，比‘指挥员’这样的称呼好听多了。”他们一边这样说，一边转过来看着我的脸。我吃惊地问道：“啊，说我吗？”结果这样就变成名人了（笑）。



冈本 想不到是别人的意思，真是够意外的。

名人 但是仔细想想的话，“名人”这个称号在媒体间流行，感觉就像是一个符号，无论是谁都可以做嘛。这么做确实很有意思，到现在都已经过去20多年了，我才发现这一点（笑）。

走在街上要目不斜视!

冈本 你的反应也太慢了啊！要是早10年和我说的话不就好了吗。我在10年前就已经出道了，当时应该就可以告诉你吧（笑）！虽然名人说这些年来干得“很有意思”，但是这些年来也一定经历了不少困难吧。

名人 80年代的时候掀起的红白机风潮……确实是够累人的（笑）。比方说，当时我经常和小学馆的编辑们一起去新宿的歌舞伎町喝酒，歌舞伎町那里很多酒店都从事“那种行业”，如果不小心误入了这些店铺，被八卦杂志拍下来的话那可就麻烦了。所以我们公司的上级经常对我说：“在新宿走路，一定要目不斜视，不要随便停留在路边，一直朝前走，不要向两边看！”

冈本 这种口气倒挺像黑社会的老大说的话（笑）。

名人 最近女仆咖啡店推出了“清理耳朵”的服务，我偶尔去光顾了一次，结果没过两天，身边的人都在传言：“听说了吗？名人也去女仆店那里挖耳朵呢，我认识的一个服务员和我说过，她给名人挖过耳朵。”

冈本 女孩子的记忆能力很强呢，真是麻烦啊。说起来，就没有碰到过什么好事吗？

名人 出名后对工作的帮助倒是很大。每次上街宣传的时候一登台，主持人介绍说：“高桥名人出来了！”就连路过的人都停下脚步过来围观。每次出席活动大家都对我很欢迎，在平时的生活中相处的时候人们待我也十分友善。

本期嘉宾

高桥利幸 氏

株式会社Hudson 宣传部 名人



在80年代曾经风靡日本的FC全盛时期的象征人物，国民级超级玩家，以“名人”的名义在日本全国各地活跃着。中国的玩家们对他最深的印象大概来自以他为原形设计的主角的动作游戏——《高桥名人的冒险岛》系列，实际上早在《冒险岛》发售数年之前，高桥名人就凭借着在《星际战士》中秒间16连射的必杀技在日本玩家心目中树立了光辉的形象。他任职于Hudson公司的宣传部门，并且在2007年的时候，职务从部长正式改为“名人”，作为一个游戏公司的宣传角色，高桥名人在20年之后依旧是玩家们崇拜的偶像。

1024/2 days

——与电软三年缘分凝聚于此……

当我翻开我所拥有的第一本电软时，我才蓦然发现，我和电软已经认识1024天了。这1024天里，有很多很多属于我和电软的故事，很多，很多。

曾记否？当天在游戏城无意中看到一本《北欧战神传》作封面的杂志，鉴于口袋里的钱太多，于是便买了下来。而知道我看完这一本杂志的时候，我甚至还没有知道他叫什么。而当时最讨厌的栏目，则是“闯关族的家”和GAMEBAR。我也没有迷上这本杂志，只是认为是一种消遣，更没有想过一期不落地没两个星期跑一次书报摊。这种邂逅，好不浪漫。

而当我第二次买这本杂志的时候，已经是第197期了。原因和第一次几乎相同——被那《圣剑传说》的封面给迷住了。因为那天有一节自习课，所以我也看得比较认真，以致将这本杂志的名字给记住了。《电子游戏软件》么，呵呵。这“闯关族的家”真过瘾。”和第一次看电软时竟然产生了如此大的差别，我迷上了闯家，迷上了那些可爱的编辑，以及我的第一位偶像——叶子。

那年，我14岁，拥有两期的《电子游戏软件》

“真羡慕那些上闯家的读者，如果有那么一天，我也能上闯家，那该是一件多么爽的事啊。”当时的梦想是上闯家，感觉闯家就是一个遥不可及的殿堂，殿堂上面有数之不尽的金砾，金砾旁边有婀娜多姿的MM，婀娜多姿的MM旁有……扯远了。总之，就是连做梦也想着要上闯家。也正是因为有了这个梦，我踏上了每两个星期跑一次书报摊的不归路。

“有什么可以帮到你？”“给我一份寄到北京的邮票和信封。”为了让那份羞涩的梦想成为现实，我将我的第一次献出，鼓起勇气来到邮局，鼓起勇气买了邮票，鼓起勇气将信封塞进邮箱。也忘记了当时的心情如何，只记得因为过于紧张，将自行车钥匙塞到了别人的锁中，半天扭不开还大骂锁的质量差。仔细一想，如果当时真的把那锁给开了，呵呵~

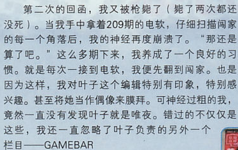
我用的是203期的回函，可是苦苦等了3期，仍然没有看见闯家上出现我的名字。“也许是被枪毙了吧。”我轻轻地合上电软，将他放到书柜里。

那时，我还是14岁，拥有5本《电子游戏软件》。

“要不，再写一次回函吧。嗯，这是最后一次了，如果不行，就再也不写了。”一个人做什么事，是他自己的自由，只要他知道事情的后果，只要他知道要为后果负责。其实当时也很矛盾，我想大部分没能上闯家的读者也有和我当时同样的心情。很伤心，但又很想再试一次。于是我重复了我一个月前的动作，将信封轻轻地放进邮箱。“但愿能成功。”

其实，即使只有一句话，也能使我感到很荣幸的。





第二次的回函，我又被枪毙了（毙了两次都还没死）。当我手中拿着209期的电软，仔细扫描闯家的每一个角落后，我的神经再度崩溃了。“那还是算了吧。”这么多期下来，我养成了一个良好的习惯。就是每次一接到电软，我便先翻到闯家。也是因为这样，我对叶子这个编辑特别有印象，特别感兴趣。甚至将她当作偶像来膜拜。可神经过粗的我，竟然一直没有发现叶子就是唯夜。错过的不仅仅是这些，我还一直忽略了叶子负责的另外一个栏目——GAMEBAR

而让我蓦地发现这点，则是可爱的魔女同学。

“Phoebe同学，介绍你一篇好看的东东。”魔女挥动205期电软，傻乎乎地向我跑来，那气势犹如万象奔腾，黄河泛滥。“看一下63页的《三分之一幻想》，很好看的。”当接过她手中的电软时，不禁想起之前闯家送我的那两颗子弹，那个心痛啊。

“GAMEBAR吗？又长又烦，而且是读者写的，有什么好看。”当时我仍保持着对GAMEBAR旧有的态度，一心认为这只是个用来摆设的栏目。“不是的，真的很好看啊！”魔女的执着似乎使我有点动摇，其实，看看也无碍，反正书已经买了，不看岂不是很亏本！？加上我对魔女一直有好感，现在她又苦苦哀求，那就更加得看了。

自从吃到闯家的第二颗子弹后，我一直在逃避，一直在阴霾的天空下。我也一直认为这不是什么大不了的事。逃避让自己难过的事，那又有什么不对呢？不只是闯家，现实生活中，确实充满了烦心的事，它们都让你不理想，很烦恼，想逃避。但是要记住一点：要逃避的是生活中的麻烦，而不是麻烦的生活。这一点，是叶子教会我的。而joni教会我的，则是那种“游戏+生活”的文法。

“怎么样，好看吧！”魔女笑吟吟地看着我，直到我将《三分之一幻想》看完。这一次，我并没有将书合上，我擦了擦干涩的双眼（3000多字，你杀了我吧），昏昏欲睡地对魔女说：“好，很好，非常好，大大的好。”然后就一窟窿地栽倒在书桌上。

其实真的写得很好的，只是作为一个轻狂的少年，不想别人面前承认罢了。回家后还不是照样翻出以前的电软，寻觅joni的文章？而自那次期，我也换上了第二个电软综合症——看完闯家后立刻看GAMEBAR。而也正是因为这样，才有了今天的我，才让我学到了这么多的东西。

我们过去总是幻想着将来会怎样，总是将美好的幻想施加在未来的身上。但是未来的现实又不得不使少年为自己曾经的那份希冀而失落，不得不使曾经轻狂的少年长大。我与闯家就是这样的一个牺牲品，当时的我也很想上GAMEBAR，可一来怕受伤，二来没水平。所以这份希冀一直搁置着，直到……

“你不是很想上GAMEBAR么？那就写啊，怕什么的。”魔女似乎是恨铁不成钢，这句说说得很激动。“我也想写啊，可是我不敢。”魔女可真的被我气急了，抡起胳膊怒吼：“你他妈的写不写！”那模样，就像注射了类固醇兴奋剂的地下黑市拳击手，要是真的被她一圈下来，我想我以后的生活就要靠妈妈来照顾了。“好，我写，先让我酝酿几天吧。写什么都没有底呢。”魔女的肌肉渐渐消退，变回了原来的可爱，“好啊，记得要写啊！是了，你不是很喜欢《最终幻想》么？”

是啊，我不是很喜欢《最终幻想》么？我不是很想上GAMEBAR的么？

还是放弃算了，叶子走了，joni也不写了。我还该继续奋斗吗？“其实是你自己害怕吧，害怕受伤，害怕像闯家一样吧。”魔女洞悉到我的内心，尖锐地击中我内心最脆弱的一点。“如果joni写，我也写。”我当时想魔女保证，因为我觉得joni再也不回写GAMEBAR了，只是我的第六感总是那么差而已。

在我做出那保证后的那一期，也就是227期，我们看到再度开张的GAMEBAR，以及我的偶像，joni。“那你还不赶快写！”魔女像无情的房东催促着我。但既然天意如此，我也只好尽力一试。



那是229期的电软，那年我15岁，拥有16本电软。

我从来都认为女孩不会主动去买游戏杂志，起码一个酷爱追星的女孩不会。可第229期，先买下它的不是我，而是魔女。“登了，你写的东西刊登了！”从没见过魔女如此的兴奋，也只有这一次，能看到有女孩为我如此失态。可比起这个，看到自己的处女作在心爱的杂志上刊登，我感到更欣然，更激动。可这并不是终点，只是我开始GAMEBAR之路的一个里程碑。

一次次的心酸过后，才终于知晓幸福的甜蜜。记得那天是2008年的4月14日，这是我第一篇文章发表的日子，也是改变我人生的日子。从读者到闯家的“失败者”，再到GAMEBAR的作者。在这1024天里，这些过程犹如电影情节般的发生，使我感到自己犹如在做梦。而当我看到那个陪我一路走下来的魔女，也使我终于知道她的心意。对于电软，我有无数的感慨，尽管我跟他只接触了不到三年，可我知道现在依然将他当作真心朋友。

人生就是一件很无常的事，很多事情的发生是你始料未及的。也许今天你是个仰慕别人的粉丝，可也许你明天便能成为万人敬仰的偶像（当然，我不是那偶像）。今天我选择了游戏，我希望我能一直走下去，可谁知道明天的事呢？

风渐起，吹皱那平静的湖面，吹皱了那个平凡的命运。这一年，我16岁，拥有34本电软。

我爱电软，在我心目中，电软就是中国第一游戏杂志（其实就是）；我爱叶子，在我心中叶子就是我的启蒙老师；我爱joni，与其说爱，还不如说是膜拜，膜拜这个神一般存在与我记忆的男人。一直一来谢谢你们。还有飞死超人，魔女，这一切一切，皆因有你们的支持。

如果上天给我三个愿望，我会毫不吝啬地将它们全部献给你们。将第一个愿望献给《电子游戏软件》，希望你能越来越成功；将第二个愿望献给joni和叶子，感谢你们一直对我的鼓励和帮助；将第三个愿望献给魔女和飞死超人，希望你们天天都能开心。

这1024/2 days，属于我和《电子游戏软件》。

□文/冯毅豪、责/七曜

PSP-3000破解成功，准备出手的朋友请及早入手，PSP-2000不必再考虑，以免吃翻新的亏
6月E3即将迎来主机新定价，打算入手次世代主机的朋友也不妨再等一等，新变革即将到来!

闯关族的家

除了流感病毒外还需注意主机散热 夏天到了，把空调打开给主机创造一个良好的运行环境很重要

香河/王超　上海/吴春杰

遗憾太多有些大可不表

最近知道饭野重出江湖，而且很看好Wii……知道我想说什么了吧，“死神”这顶帽子可不是白给的，被他看好的世嘉就这样挂掉了，那被他看好的任天堂……（回味无穷）

唉，光荣和TECMO还是合并了，我很不是滋味，我怕光荣的行径会影响到TECMO,我很喜欢TECMO，因为它是现在少数不骗钱的公司之一了，而且我也很喜欢板垣，尽管他现在已不在TECMO了（安田你去死吧），但我还要祝福TEAM NINJA，祝死或生和忍龙一路走好。

翅膀的那篇关于公司骗钱的作品实在太赞了！另外我提醒他忽略了一点：现在用PSP登陆PS Store会发现有超多的《偶像大师SP》的下载内容，而且“细致”到一个首饰、一件衣服、一顶帽子、甚至一条短信，少则几港币，多则几十港币，我估计把它们全买下来的钱都能够买两套共六张《偶像大师SP》的正版了，嗯，“恩必鸡爱”也开始骗钱了，而且出手不凡!

给龙哥纠正一错误，238期电击收藏的曲子是中岛美嘉的《樱花飞舞时》，而不是《雪之华》，好像龙哥还说成了《雪之花》，错上加错，《雪之华》可是我最喜欢的歌啊，龙哥你……（T_T）

最近游戏业界的伤心事比较多，铃木裕先生退居二线了，我不得不说这是他人生的遗憾，尽管我没有玩过《莎木》系列，但他开发的街机游戏我还是都玩过的，祝愿他一路走好吧，也愿《莎木》系列尽早重生！David Reeves先生也退休了，我不禁想起了久多良木健，我觉得他们和铃木先生一样，都是抱着事业甚至是人生的遗憾而离任的，现在业界几乎已听不到久多的消息了，我想，Davio也会一样的。PS3任重而道远，平井先生任重而道远，不过我坚信，最后的赢家一定是SCE。

我实在是讨厌Wii，上次在朋友家试了一段《马里奥银河》和《赛尔达》，一共不到20分钟，玩的我都快吐了，实在是没一点兴趣。最近岩田聪又说了SONY让世界不正常之类找抽的话，对于下面的评论我很赞成，但力度不够。我觉得日本市场退化的根源就是任天堂，是它的低端主机造成了日本的游戏科技不发达，如果世界上少了Wii和NDS，游戏质量肯定高现阶段一个层次。不知不觉写了这么多，下面回答一下回函问题：

1、期末烤场：大家觉得游戏收藏什么版本的最好？（最近本人买了一堆港版的，卖完就有点后悔了，觉得应收藏“游戏出生地”的版本，3000大洋啊……）

2、给日本市场支招：前提：任天堂走世嘉的路，成为第三方；SONY放弃PS2的市场。这样可以让日本市场极速振兴，不信试试（谁试？！）

3、疾风流言贴确应横排，纵排看着太难受了，豪游根应重生!

该说的说完了。最后祝PERFECT身体健康，祝猴子达人减肥成功，祝翅膀万事如意，祝菜团心想事成，祝小沛幸福美满，祝北斗事业顺利，祝七曜早日见到《战国无双3》，祝咕噜天天开心，祝龙哥财源滚滚……怎么好像漏了一个可想不起是谁了……

最后还有三十来天我就要高考了，祝福我吧风林！

□河南南阳 刘佳霖

每天期待是很开心的事

刘读者我看你其实有些烦恼很没必要，像饭野贤志这样曾经的鬼才，我们应该用同样另类的视角去看待。他给Wii开发了游戏，其实并不是什么大事情，只不过是他开始逐渐回归到主流的视野之中来，我们的确应该给曾经开发出用耳朵来玩的游戏的家伙一点适当的关怀。至于他是不是要触到任天堂的霉头，则还要走着瞧，起码任天堂最新的财报显示自己活得很开心，脑白金全球破三千万的销量让本胖很无语。最后的回函问题简要回答一下：1、大家肯定觉得收藏限定版是最好的，那还用说吗，在限定版搞不定的情况下就量力而行吧，港版是个比较好的选择；2、任天堂现在是日本的支柱，不搞了日本市场想必要大崩。SONY搞不好赖不到任天堂的头上，自己该拿到的项目都被微软抢了，赖得着谁？3、说的很对，得改！

最后，被你忘了的人祝福你吧，考不好别来见我们……除非请吃泡馍。

今期的家庭写真

看了N年电软了，都没写过回函，主要是懒。从小FC一路杀来的，也算是个老玩家了，目前PS2、DS、PSP都有。女友一直想要一台Wii，我们达成一致等结婚的时候有了好的电视机了再买。

闲话扯完了。跟久违了的各位老大们问好。真是羡慕你们，我跟我女朋友都很想要你们这样的工作，苦于西安没有这样的杂志社，抓狂ing。你们那里还要人不？我把她寄去……

—— 李宜锋与女友



头像涂鸦 来自读者亲手绘制的头像


山东/江家傲


武汉/柱子


广西/梁华毅



北京/杜江


陕西/严雨晨


甘肃/黄司远


四川/许强


新疆/张智业


内蒙古/丁羽



辽宁/李岳



兰州/王晓昊

沈阳/高天育


云南/何兴然


吉林/崔文超

本栏目刊登几率85%（手写书信）：北京市东区安外邮局75号信箱，闯家收，100011

COOL! 大家真的好

女读者来信再次优待，男读者莫急

大管家好！最近几期都没有来闯家报到，但是现在我又回来啦～我们这个月18号就要考专四了，唉，一想到就觉得好寒，好怕考不过啊，紧张。这些日子像我这样从前只会在寝室的人都每天去上自习了，不过上自习的感觉真的很好，因为起码我认真的学进东西了，虽然每天都会在自习室打打游戏。但是在寝室诱惑比较多不太能专心学习，所以我决定等专四过后我还是要每天都上自习，我要好好地学习英语、日语和打游戏，哼哼～各位小编请祝福我顺利考过吧！

话说本来春节过后留了压岁钱准备买PSP3000，但当时黄色还没出，就准备留着钱等黄色出了就入。但实在无奈逛街是女生的天性（逛街是魔鬼！），所以，PSP又没啦……无奈。现在准备下个月买J果a320（貌似有小编推荐过吧）。有些GBA的游戏都还没通，本来一直想买台GBM的，上回在网上见到一个成色不错的二手FFⅣ限定版GBM只要400多，可惜出手太慢被别人买走了，我现在觉得J果a320其实也不错，功能够强大，也还蛮好看，虽然确实像半个DS，不过省了烧录卡，嘿嘿。我比较懒，GBA的烧录太麻烦了，以前都是爸爸帮弄的，到手以后我就要继续《逆转》、《FFTA》了，《银河战士》虽然想通掉它，但，我尽量吧……

最近受到《生化危机》电影和各种消息的轰炸，就鼓起勇气玩了一下DS上的《生化》。片头我反正是闭着眼睛过去的实在没敢看，到了第一个丧尸那一紧张就直接扑它怀里去了，以前都只是看爸爸玩过，现在终于体会到了这超级别扭的行动方式，向爸爸和广大生化玩家致敬！最后我的生化之旅也就到洋馆大厅为止了。

最后呢，关于前期读者给电软提的意见我觉得都很不错。但是我不同意他的关于取消"开发者梦工厂"、"名越武艺帖"等专栏的建议，这些可都是电软的特色和精华啊，我认为应该好好保留的，这些专栏能够让我们普通玩家对游戏开发、游戏开发者等方面有一些了解，虽然我们没有能力去开发游戏，但是能从这些文章里知道一些平时不太关注或是无法知道的东西，对玩家也是会有一定启发的，尤其是"开发者梦工厂"一定要继续办下去（这期就没有），向读者介绍有关游戏开发的各种职业简直太好了，说不定一些此时正在看它的读者以后就会成为其中的一员呢。所以我希望电软能继续保留这些板块并且把它们办得更好。"开发者梦工厂"还是回来吧～～～

呼，写了好长一篇啊，难得我洋洋洒洒地写了这么多中文，希望木木管家不要看着太累哦，在这里祝你们工作顺利，即使是加班熬夜也会很开心～我明天继续去上自习～　　（北京体育大学　张梦璇）

哎～你看，我说过女性玩家优先的嘛，所以这期闯家第二页这么好的位置就给你啦！其他男读者可不要有意见。

最近大部分读者来信都无一例外的提到了即将到来的考试，当你拿到本期杂志的时候，无论你是已经考完还是没有考完的，希望都能有个好的心情，放下负担和压力去面对你更精彩的明天。还没有考完的朋友要对自己有信心，祝你们都能考试顺利。

OK，应广大读者要求的祝福的话说到这里，接下来还是回到北京女读者的来信内容上。本胖认为呢，张MM还是应该购买PSP-3000，一方面已经破解，另一方面PSP的强大功能可还不是国内的山寨机可以比拟的，而且你喜欢的GBA游戏也都可以通过模拟器的方式在PSP上完美实现，而且效果很好，建议你还是考虑PSP-3000。随着破解的实现，估计3000的价格马上就要飙上去，所以请早点下手。配个16GB的高速棒，爽翻了。

关于专栏部分呢，我们也有新的打算和安排，新开办的"电子的猛者"本胖强烈推荐，后面将逐渐走进日本CAPCOM公司的黄金时代，与那些让我们崇拜不已的一代名人了解他们的制作理念以及CAPCOM在当时的成功要素。接下来还会陆续为各位提供一些有意思的新专栏，不要错过了。

COOL! 大家真的好

闯家来信浓缩版

●我的软龄说长不长，说短不短，长点的话，可追溯到2004年11月左右，我就一直坚持买DR直到现在第249期，感觉DR不再是娱乐消遣了，而是一种"精神支柱"，我也下定决心，从此就收藏DR了！（个人从小就没收藏过东东）绝对力顶电软！个人对TV-GAME杂志从不感冒，但电软却不同，因为那儿有我的家！除了电软我会寄回函（至今有十来次了），其余的只是了解下游戏资讯而已，我对电软的不解之缘……该怎么说呢？希望DR能陪我，不，陪我们一起走下去！永远，永远！电软，加油！（浙江嘉兴　邱俊）

虽然来信并不长，但让小编们十分感动。《电软》的确不是小编这几个人的，所以在我们改版之后会收到那么多的读者建议和意见，可见大家对杂志的关爱，我们也是竭尽所能能多为读者做一点事情。虽然在我们这么多次的改版之后仍旧有着很多的不足，好在仍旧有着这么多坚持不懈的朋友们，从不倦怠的给我们发来邮件提醒杂志的问题。感谢各位来信的朋友，我们也很清楚接下来应该做些什么。

●感谢闯家们把我的意见登刊了，很高兴。作为一个《电软》的读者，看了很多小编们许许多多的妙珠语言，不禁十分钦佩小编们的专业的游戏见解，又感叹自己在这些知识方面不足。所以我郑重向各位小编学习，吸取各家游戏精华。我作为一个大一新生，同时自己又是正在学习游戏动画制作，也知道做游戏的艰难过程。如果做一个让媒体和玩家满意的游戏，就得付出消耗负重体力般的精神，不分昼夜地精心地赶上开发制作时间。如果失败的话，会深深地让你记住一个不堪回首的回忆，正是因为这样，所以我向大家学习游戏观点和听取玩家意见，我相信，咱们中国一定会做出和FF13或BIO一样令全球关注的优秀游戏，这样让中国游戏产业有着美好的前途……

（吉林长春　珞天楚）

河北 王思语

本栏目刊登几率50%（电子邮件）：dr@vgame.cn

电软回函表

感谢您的支持，我们将根据读者每期对刊物的评价作出调整和改正，请您认真填写下面的调查表，您的参与是我们工作的动力，来参与《电软》的内容策划吧！

你的自画像（或贴照片）

姓名 ______
性别 ______
年龄 ______
职业 ______
电话 ______
QQ ______
外号 ______
邮编 ______
联系地址 ______
E-mail ______

※请详细填写你的地址与联系方式，以方便我们与你取得联系　※回函寄地址：北京东区安外邮局75号信箱　闯家（收）　邮编：100011

本期电软调查内容

1、你对本期杂志的总体评价

封面	□好	□一般	□难看
整体效果	□好	□一般	□难看

2、你还希望在"中国玩家感动系列"中看到哪些游戏，请写出三个

1 ______
2 ______
3 ______

3、本期你最喜欢的三篇文章或栏目是

1 ______
2 ______
3 ______

4、"闯关族讲笑话"版块归来！把你的笑话与我们分享吧！

5、本期"期末烤场"哪位编辑的回答你最满意？

□七曜　□北斗　□猴子　□风林　□翅膀

给全体小编出道题吧？我们将选择其作为下期烤场的主题，并有礼品相送：

1 ______
2 ______

6、给闯家的留言请写在下面，地方不够请用信纸



※填写回函卡，就有机会得到"PS原装限定万花筒"。中奖名单请参考下期本栏目第四页。

7、你希望自己拥有怎样的游戏环境，拥有哪些主机？（指你还没有的主机）

8、今年暑假你的游戏计划列出来与全国玩家分享吧！

9、你希望厂商什么时候推出下一代主机，理由是？

大话电玩

你觉得以后网络下载，能不能代替光盘媒体？

你拥有的主机中，哪台"出勤率"最高？用来玩哪款游戏最多？

你觉得哪款游戏能被称为游戏史上的里程碑，为什么？

电击收藏DVD

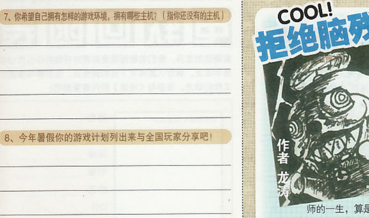
您想在游戏天下事和小沛聊点什么？

请写出本期您最不喜欢的栏目，并说明理由

您认为现有的栏目还有哪些不足，请写下您的建议

写下您想在《闯家点播台》中点播的内容吧

点播台留言：向您最重要的人送出祝福吧！





你最快或最慢玩穿的游戏是……

●DQ8实在是优秀的游戏，玩了100多个小时…真够受的。

（湖北武汉 柱子）

所以你很难想象本部DQ真饭马大师，每天抱着电视刷N多小时的场面，那可是每天都要做的事情。大师的一生，算是交待给DQ了，我们祝福大师。

●《战争机器》（快）太爽了！酷毙了！《骨头先生》至今未通关。还在努力中……感受：这TM才是真的在玩儿游戏（其实是没时间）

（北京朝阳 杜江/外号 菠萝）

其实作为一款射击为主动作为辅的游戏，《战争机器》的流程算是相当长了，在以前你很难想像会有厂商把类似《魂斗罗》的游戏总长度做到五六个小时，并且有这么复杂的剧情，这也都是拜次世代所赐。玩家在体验游戏的过程中不再单单希望打打杀杀，更有了解故事，真的成为主角的需求，再加上主机性能已经可以满足大魄力视效表现，因此才有了我们现在看到的《战争机器》。毫无疑问，《战争机器》就是这一代玩家的《魂斗罗》，虽然两者有着太多的不同，但在精神诉求方面却又着太多的相似。《骨头先生》方面，本胖觉得难度还好，除了飞跃大教堂上有点变态外，其他都是微操作的事，只要真切把握住了操作的精准与巧妙，过关还是比较顺利的，本胖是五个小时左右打穿的，一个下午。相信有不少达人比我这个速度快多了。另外，溜冰那里很强大，本作操作之细腻手感之绝妙在这关达到了顶峰。

●《战神》，游戏很好很强大，就是流程太短。

（黑龙江大庆 肖程释/外号 小城市）

不知道你说的是几代，家用机的两代本胖觉得流程不短，掌机版就短了些，不够过瘾。

●最快玩穿的是《MHP2G》大概一星期，《恶魔猎人》4小时，《GTA SA》一个月。

（云南安宁 何兴然/外号 RiseN）

"怪物猎人"这样的游戏，一个人玩打穿实在没什么意义，时间会很快。《恶魔猎人》如果是第一次玩，四个小时算相当快了……

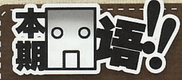
●我最快玩穿的游戏是PSP版的《战神》，哥们儿我可是"挑灯夜战"玩穿下来也用了一个晚上，都瘦了好几斤呢！

（重庆沙坪 皇马）

莫非熬夜打游戏还是减肥良方？可惜本胖白天要上班，不然一定要天天晚上不睡，白天不起……

●最快的是双截龙（几代记不清了），发现把键一块按就可以跳一关，大约十几秒就打翻了。

（陕西西安 严雨晨/外号 胡子）



猴子同学太有才了，写攻略像写小说。《GTA唐人街》的那篇攻略写的太好了，看完你的攻略像看了一本小说一样有趣，翅膀写攻略也很棒，很注重细节。七曜写攻略感觉十分陶醉啊！（甘肃 黄司远）

风林：七曜写攻略哪里是陶醉，他简直是在虐电脑啊，尤其是无双系游戏，他来了，游戏就惨了……

COOL!
我玩固我High!

是什么让你决定购买PS3或360，或Wii？

●1、PS3外型时尚，机能强大，前途光明。（索总们，别勾心斗角了，快先发展吧）；2、PS3网络公益性强，除网络不如XBLA外其他都好（免费的DEMO，预告！）；3、蓝光，没啥说的！（吉林延吉 酷超）

传闻本届E3将公开无蓝光影片播放功能的简化版PS3，价格下降……传闻而言，希望不要成真。

●1、XBOX360价格实惠；2、出于对微软主机的尝试心理；3、手柄感觉较好，可玩盗版游戏。（辽宁营口 马骏/外号 真的没有…）

双65目前报价已经跌到1850元，的确是超实惠了。

●1、PS3上的《FF13》、《GT5》、《战神3》和希望很渺小的《MHP4》；2、PS3是机能最强的；3、我支持SONY，但决不给小日本支招。（龙涛）

现在越来越多的游戏通过网络提供下载的方式来销售，可惜国内的网速实在是垃圾，下载一个上G的游戏要花不少时间和电费，实在不如买盘来得实在。

●1、《Mario》系列，主要就是《银河》、《赛车》和《北京奥运》。我坚信它们在Wii上有出色表现；2、Wi-Fi和购物频道，有了它，Wii就是一台完善的娱乐系统；3、破解……Wii破解的早，之后又有众多自制软件，很吸引人。（北京海淀 李天/外号 草莓）

●1、PS3：为了拉SONY一把而买一台！2、360：为了体验三红而买一台！3、Wii：为了玩标新立异的游戏而买一台。（新疆乌鲁木齐 张智业/外号 大猫）

本来全机种制霸饭不应该参与本次讨论，不过看在大家老朋友的面子上就加入到这次的话题中来吧……但让本胖不解的是买360的理由，新型的360三红现象渐少，张读者是否感到失望？

●1、买PS3支持索尼最高清的次世代主机；2、不买360"三红"太烦人了，最近双65NM的也出现了问题；3、Wii基本无视，太幼稚了。大作太少。（天津 张扩）

看来PS3是你唯一的选择，就是要多花些银子来支持正版了。

●1、技术含量，硬件过关（PS3）主机高贵漂亮！；2、有一部分的大作和经典续作做后盾；3、独特的游戏操作模式从而打破以往的操作（Wii）。

（北京朝阳 徐绗/外号 狂仔）

一前一后没搞明白你要支持哪一台，莫非是两台都买了？

●1、成为支持索饭的软饭是无奈的，PS3价格高只能买正版，大学后再考虑收购；2、360的价格相对索尼来说比较低，而且又有盗版可玩，对于没有经济收入的我是适合的。3、里面出的好游戏也是买的主要原因

（山东 朱易峰/外号 应该会有的）

怪物猎人次世代高清版近几年是没什么戏了，你看《失落星球2》的团队模式，整个一个现代武装版的MH……

COOL! 读者说了 日本游戏业该怎样才能走出困境，你的看法是……

●不要做太多卖萌的游戏。世界上大部分玩家对萌物还不能完全适应和接受的吧!　（山东莱阳 吕呈/外号 橙子）

偏偏有人对这类东西爱得死去活来，这本来就是个多元的世界，一个新类型产品的出现总是因为有这样的需求吧。

●多学习小岛吧，将游戏做的有内涵一点，RPG太累了，也没创新了……　（上海南汇 吴春杰/外号 俊美）

小岛其实做得也很累啊……目前KOANMI倒是希望将MGS系列变成"短快"系列呢，估计今后会以更快的速度推出相关题材作品。

●放弃RPG吧，快餐游戏王道也!（文博）

除了任天堂，现在日本游戏就剩RPG能卖点钱了，你还让他们放弃……

●我支招只能加速日系游戏的消亡，一切只能靠他们自己，玩家所能做的只是少谩骂多等待。　（福建 陈涌）

真想知道你的办法是什么……

●学习欧美风格游戏别老制作RPG了。　（西藏拉萨 旦增诺布/外号 宝贝）

日本游戏公司模仿欧美风格制作游戏能做得过欧美公司吗?

●日本的游戏吃不开，是因为东西方的文化差异，这是硬伤。要改变只有变革，变得更国际化，或者开发文化相近的中国、韩国等市场也是不错的。　（广西浦北 梁华毅/外号 Dadajy）

这办法"得"!

●我认为日本游戏之所以陷入困境是因为没有改革创新以及危险意识，一部游戏可以按一个套路出5、6部续作没有创新而且穿衣有很明显的抄袭，你出什么我就跟着出，而且还没有危机感，不知道已陷入困境。　（甘肃 毛铭浩/外号 Rap）

要不怎么现在特别流行"毒瘤"这一日本厂商专有的荣誉称号呢……

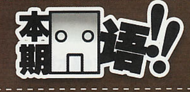
●日本游戏现在基本上都有RPG的影子在，我希望日本人能用自己的风格去造一款FPS的游戏!最好不要太偏欧美，不要让玩家一玩，会想起欧美公司。　（甘肃兰州 谢润/外号 方知士）

日本的FPS游戏也不是没做过，但在里面实在是感受不到任何的乐趣……就像最近的《鬼刃》，大老美如果要做日本风格的游戏，吓死人。

COOL! 小墙画廊 闯家搞笑四格 河北/王思语



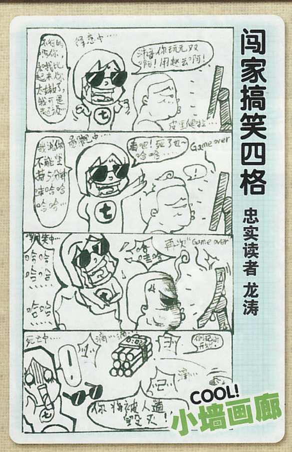
大家好，咱是王思语，也叫望望酱的说，在电软上连载《宅非"寨"》仅仅是咱个人的兴趣，反正不是风林逼咱画的。（喝可乐）只是个喜欢动漫，喜欢游戏的普通女学生而已，初一中学生……其他什么都不是的说。



日本市场想要走出低谷……让他们多生孩子吧，早婚早孕是主要的，毕竟玩是孩子的天性。　（辽宁 李岳/外号 鼠王）

风林：虽然看起来有些笑谈，但目前日本娱乐消费市场的确有这样的问题存在。出生率降低让未来的消费规模面临越来越小的境遇，所以日本游戏目前当务之急应该是尽快打入海外市场赢利才能生存。

闯家搞笑四格 忠实读者 龙涛



COOL! 麻辣乱炖 闯家来信浓缩版

●为了迎接中考，自己一直在拼命!所以也就不分什么栏目和写回函表了（可是自己的电软可以一期不落），只是因为在这特殊的环境中，突然感觉自己变了，所以想给你们写一封信。感觉这次电软改变的挺好，最起码对我们这样平时本来时间就很少的人来说，不用花大把时间去看了!所以对学习影响也不大。唉!上课铃响了!希望自己可以考上理想的school!也请小编祝福一下吧!特别是风林。（原因：胖人有福气，我也顺便沾一下）（河北邯郸 郭建腾）

加油吧，所有小编都在为你们祝福。另外，本胖其实已经不胖了，之所以还在沿用"本胖"这一叫法，是希望时时提醒自己注意身体健康，希望各位同学在为考试备战的时候也要多注意身体的调养和休息。

●我是一名PSP3000的玩家，到现在一直在等破解。苦啊!!!1、新的PSP今年之内有可能发售吗?会不会是像网上说的那样取消UMD?2、要真是取消了UMD，那以后发的游戏还会不会出UMD的?难道也要上网下载?这样PSP1000、2000的玩家怎么办?3、现在3000还没破解，要是今年发售新的PSP，那未完成的破解工作怎么办?还会有人继续做吗?　（天津 张扩）

如今让广大玩家提心吊胆的3000破解一事，已经尘埃落定。至于接下来的4000，未来半个月就会有答案，本胖觉得各位根本无须理会，当下PSP-3000才是主力机型，即便4000年底推出，破解仍旧需要很长一段时间，还是没的玩。新主机这东西年年都会放出新消息，就不要太过在意了，很多也是厂商的烟幕弹，用来忽悠对手的，我们只要选择对不选贵的就成了。

●闯家变好，风林变瘦。（辽宁沈阳 高天青）

已经瘦了好多，我会继续努力，闯家也一样。

是什么让你决定购买PS3或360，或Wii?（接上页）

●1、XBOX360盘便宜；2、游戏种类多；3、价格优势，即便像Live也完全可以购买ARCADE版，也比全Z便宜。　（北京海淀 靳昆）

●1、XBOX360的美版《FF13》；2、为数众多的日、美式RPG游戏；3、百余款的中文版游戏大作。　（四川西昌 许强/外号 最饭）

美版FF13估计2010年年底见，360玩家还需要等待。

252期回函中奖读者：黑龙江 肖程释（奖品：原版PS万花筒一个。）



GAME AREA 51

电玩禁地51

编者话 EDITOR WORD

两期没见，大家发现什么有意思的游戏了吗？这段时间游戏业进入了正常的淡季期，搞得本奶糖无游戏可以向大家推荐。不过随着游戏数量的恢复，本栏目也重新回归了，让我们一起继续发现有趣的游戏吧！□文责/奶糖人



THIS IS THE 51TH ZONE 这里是游戏的禁地

你也一定有希望推出续篇的游戏吧，最近日本媒体搞了这样一个调查，编者觉得有兴趣，拿出来与大家共享探讨。

近期家用机平台是动作游戏的天下 半过气PS2则被少女游戏大量侵袭

CHECK UP! 金刚狼罗根无敌钢齿狼行天下 电影游戏最强音一击必杀？



电影改编的游戏素质一向烂翻，想想前段时间同样根据热门漫画改编的《守望者》，到去年的《钢铁侠》，再想想以前的《X-MEN》游戏，哪一个不是把人恶心得够呛，所以《X-MEN前传之金刚狼》的游戏版上市本来也并没有让玩家抱有多大的期待。不过事事无绝对，《金刚狼》就在这样一个平淡且几乎无声的期待中登场。编者不得不很个人的要说一下，比较起同期上映的电影来，这次游戏的素质倒是高得一塌糊涂，电影110分钟的单薄剧情无法支撑起金刚狼的宿命悲剧，而游戏就可以做到饱满很多。游戏版在电影版的架构上增加了大量围绕罗根命运前前后后的情节，玩家在电影观后还可以通过游戏来好好的补充一下。很多玩家在拿到游戏之后不由得发出了真心的赞叹之声，一方面是游戏在设计上参考了很多出色的作品，例如《战神》，并且很巧妙的融合到了本作中；另一方面，剧情节奏控制得非常之好，而且剧情流程适中，可以让喜欢这类热血动作的朋友得到足够时间上的满足。《金刚狼》在动作系统的设计上也很细腻，升级内容很丰富，玩家随着游戏的进程逐渐掌握更多的招数并有足够数量的敌人供你虐待，爽快无比。总之，《金刚狼》这款游戏的确是5月份游戏淡季中的最强音，不容错过。另外，建议玩家优先体验次世代版，即360和PS3版，其次可是Wii和PSP版，其他版本则不打也罢。



↑游戏采用动作捕捉，完全再现休·杰克曼的传神表

CHECK UP! 子弹时间已经过时了！ 现在流行子弹拐个弯爆你头！

《通缉令》这部在去年大红大紫的动作片相信还有很多朋友惦记着吧，而游戏版的推出相信这些粉丝也一定没有错过。那么这款游戏的素质到底怎么样呢？能够入选本栏目的游戏一般也都是一线偏下，三流居上的程度，《通缉令》的游戏版大概就是处于三流居上吧。玩玩的价值还是有的。其实对于360玩家，尤其是部分以获取成就为乐的朋友来说，这款游戏还是相当有打穿几遍的必要的，因为这款游戏的成就十分好拿，并且流程很短，基本上四五个小时就可以打穿一遍，再挑一遍最高难度，成就也就拿得七七八八。游戏在系统上初次体验还是有些惊喜的，但随着游戏的进行，单调和乏味就会占据游戏的时时刻刻，玩家总是在做着重复的举动，而且系统设定使游戏新鲜感很容易就过去，相当缺乏新意。尽管如此，由于本身流程并不长，一遍下来也不会感到疲惫，如果你的时间充裕而且对成就的获取欲望比较强烈的话，还是建议收一张《通缉令》，轻松的过一遍，也不错。有时候没什么压力的动作游戏还是挺难得的。



瞬间放慢时间

←游戏没有特点恐怕就是本作的特点，本作实在是太普通了，普通得都奇怪了……所以值得推荐……



控制子弹轨迹 体质决定能力的时代

奶糖人的传言板

显然，PS2好久没有什么大作登场了，这样的局面最近也没有改善，不过这并不意味着PS2玩家就没游戏玩，本期还是给大家总结一下近期上市的PS2新作。PS2这台经典主机的生命之火还远远没有燃尽。



● 《高达无双2》美版。如果你关注美版游戏的话，会发现近期欧美PS2市场中许多日版游戏都在陆续推出，例如《女神》系列等，而无双就更不用说了，KOEI很积极的把相关的游戏英文化推出，可见尽管这些游戏的销量不济，但还是颇有不少固定粉丝的支持。《高达无双2》PS2版素质不低，即便比起次世代版也没什么缺失，除了画面的精细程度（事实上次世代版的画面也很不怎么样……）。如果你错过了日版或是一直在等英文版的话，这款游戏就不要错过了，怎么说也是PS2末期最出色的动作游戏之一。

● 《实况力量棒球2009》日版。KONAMI的人气棒球系列又来了，继续着每年几骗的做法，可惜这次玩家不是非常买帐。根据本期最新的销量统计，PS2版首日也只实现了两万本出头的成绩，最终落定在十万本应该是靠谱之事。对于这个系列最高峰的三四十万自然是不能同日而语。不过这并不影响到本作的素质。在这里编者还是建议如果有条件的玩家不妨体验一下Wii版，更好玩一些。

● 《X-MEN前传之金刚狼》美版。尽管在前面编者说过请无视掉PS2版，但到了这里还是得为广大PS2玩家再做下推荐和介绍。从内容上，PS2版也PSP版相同，不过制作得素质和用心程度上来说就有所不及了，可见厂商目前对待PS2的态度也相当微妙，同时期开发多版本的游戏往往PS2版会成为最大的牺牲品。这也是没有办法的事情。不过总算没有让PS2玩家无游戏可打，作为当下最热门的游戏，本作PS2玩家不能错过！



● 《人偶CID》欧版。你得佩服现在欧美的小开发组还有精力为PS2和PSP开发原创的动作游戏，像以前的《红星》等作品都是相当不错的二三线原创游戏，本作也一样。这款游戏的难度不高，操作简单，剧情也没什么值得炫耀之处，不过贵在原创。作为一款毫无背景和依靠的动作游戏，还是颇有尝试的价值的，如果在游戏店见到本作的碟片不妨买下，随意玩玩即可。



● 《罪恶工具XX AC+》美版。日版推出已久，美版才姗姗而来，有

CHECK UP! 让弹幕给你带来死亡洗礼 超华丽横版STG爽翻三红机

华美的想哭 射击饭必须练习的大作

由于家用机的淡季期还没有过去，因此本期的“禁地”中推荐的游戏在上期杂志中也有所介绍了，下面这款同样是我们已经做过评论的——《死亡微笑》。作为街机移植的STG，《死亡微笑》新加入的模式和新要素还是没有让玩家失望。而且支持LIVE协同作战确是一大乐事。编者对于这款游戏的结尾曲相当的欣赏，一般射击游戏的结局都是草草收场，而《死亡微笑》却在剧情上将游戏制作得更加饱满，玩家不仅仅在流程中有多条路线选择，而且也可以通过多结局设计体验到人物的命运悲歌。从这款游戏中你确实可以感受到STG这个古老的游戏类型正在做出着进化和改变，原本我们只是纯按键即可的游戏方式，现在则变得越加丰富，玩家可以从这个简单的类型中吸收到更多的游戏营养，也不失为一件美事。目前日式最强射击游戏正在陆续登陆XBOX360，喜欢这类游戏的朋友不妨多留意吧，近期本栏目也会给大家介绍一批经典射击游戏。


↑在HD级别的画质下感受射击游戏的视觉震撼，次世代主机帮助STG实现了进化。

玩家热盼的游戏续篇是？日最新调查出炉，会是接下来厂商们重点考虑的开发对象吗？

玩家期待的游戏续作

排序	游戏名称	第一作上市时间及平台	排序	游戏名称	第一作上市时间及平台
1	樱花大战 系列	1996.9.27/SS	16	地球冒险 系列	1989.7.27/FC
2	莎木 系列	1999.12.29/DC	17	浪漫沙加 系列	1992.1.28/SFC
3	大神 系列	2006.4.20/PS2	18	战场的女神	2008.4.24/PS3
4	GOTCHA FORCE	2003.11.27/GC	19	私立正义学园 系列	1998.7.30/PS
5	异度装甲	1998.2.11/PS	20	MEDAROT系列	1997.11.28/GB
6	火焰的气息 系列	1993.4.3/SFC	21	美妙世界	2007.7.27/DS
7	洛克人DASH 系列	1997.12.18/PS	22	影之心 系列	2001.6.28/PS2
8	奥伽战争 系列	1993.3.12/SFC	23	越过俺的尸体	1999.6.17/PS
9	地球防卫军 系列	2003.6.26/PS2	24	飞龙 系列	1995.3.10/SS
10	九龙风水传	1997.2.28/PS	25	鲸腹 系列	2003.12.5/GC
11	忍道 系列	2005.11.10/PS2	26	无尽的隐秘	2008.9.11/XBOX360
12	恶魔之魂	2009.2.5/PS3	27	失落的奥德赛	2007.12.6/XBOX360
13	洛克人X 系列	1993.12.17/SFC	28	狂野历险 系列	1996.12.20/PS
14	超时空之钥 系列	1995.3.11/SFC	29	OZ	2005.6.30/PS2
15	Z.O.E 系列	2001.3.1/PS2	30	街头涂鸦 系列	2000.6.29/DC

为什么这些游戏让人怀念并一直无法忘记？

这次被玩家所选出的游戏可以说都是素质超群的作品，但为什么这些游戏迟迟没有公布新作而让玩家久久期待并发出“请尽快发表新作”的呼声呢？

最终的原因都是归结于——销量。



尽管这些游戏都有着不错的口碑，但这些口碑仅仅局限于玩家甚至是专业玩家之间，例如排名第十位的PS早期AVG《九龙风水传》，基本上是很小众的作品了，但其胜在剧本扎实，确实让人过目难忘，可惜销量上实在不争脸。至今已经十二年过去，尽管玩家还记得这款游戏，但厂商也早就不记得还有这么个产品了，并且当时的开发组，甚至是开发者何在都是个问题。想要让这些游戏考虑推出续作，基本上是个不可能完成的任务了。另一方面，像这类经历长期实践跨度的作品，想要推出新作，其成功的可能性也是非常低的，一方面老玩家很可能已经不再玩游戏，甚至可能不再玩PS系主机，另一方面新玩家根本不知道前作讲的是什么，只能当作新作来玩。这样一来，游戏无论是开发还是销售的风险都是十分巨大的。这样的开发项目对于经济危机之下开发费用紧缩的厂商来说，更是不可能去进行的任务。因此像这样时间跨度过大的游戏来说，想让厂商进行续作的开发也只能是小部分核心玩家的美好愿望，认真不得。



这些有着好口碑的作品，大部分都没有取得商业上的成功，《莎木》、《大神》、《GOTCHA FORCE》、《奥伽战争》、《越过俺的尸体》、《街头涂鸦》等无一不是如此。仅仅吸引核心玩家是不够的，特别是在现有核心玩家群体正在减少的情况下，这些在核心玩家心目中一直保有地位的游戏尽管时时被提及，但若真的推出新作，销量也依旧是没有保障的。而像《异度装甲》、《Z.O.E》、《狂野历险》等作品，在销量上尽管称不上大红大紫，但多少还有些保障，而且也不会被厂商所遗忘，被开发续作是肯定的，其中《Z.O.E》的消息前期一再被小岛组开发成员提及，可见部分游戏的项目的确已经确立，但何时才能见到游戏的实体，恐怕还是猴年马月才能见到了。

时候对美国的游戏迷还真是感到不平。作为GG系列最新最强作，本作的可玩度就不用多说了，华丽到极致的2D画面对于PS2的机能也是相当大的挑战。建议玩家在显像管电视下进行体验，才可以感受到出色的发色数的画质效果。

●《陨落之星》美版。根据同名动漫改编而来的小游戏，内容和游戏方式上没什么稀罕的地方，作为美式RPG游戏，本作比较偏向于低年龄玩家。所以在画面剧情之类的挑剌之处上就不必要做过多较真了。如果家里有小朋友的话，不妨给他（她）买来体验，才是这款游戏的最大价值所在吧。

●《圣灵之心2》日版。曾经的同人名格斗的续篇又来了。这次聚集了20名角色并最佳了新的系统，总体来看是华丽的进化了。不过游戏是否更好玩则是见仁见智，编者个人觉得素质有所降低，与当前的流行2D格斗相比，游戏的价值不高，反倒是人设依旧保持得不错，也算是有所弥补吧。



●《后院棒球2010》美版。这2010年还没到呢，《后院棒球》新作就提前来了。这个系列并不是专业的棒球作品，其中夹杂着很多的搞笑元素，主要的消费对象也是小孩子，是美国著名的儿童棒球系列作品。不过对于国内玩家来说，本作还略显陌生，与我们熟知的棒球系列差距较大，如果你是棒球粉丝的话，可能对这款游戏的专业程度抱有怀疑。但也不要因此小瞧了本作开发组的诚意，许多MLB的大明星可都会登录其中，由此可见这系列还真是不能忽视哟。

●《悠久之仁》日版。跳票一年之久的RPG作品总算推出了，同期上市的还有PSP版，不过看看人设的造型恐怕很多人就倒了胃口吧。游戏的素质并不高，推迟上市了这么久居然仍旧是较低的素质，难怪日本的RPG类型游戏出现了问题。厂商宣传的100亿剧本完全是无聊的设计……除非你非常喜欢RPG游戏，否则请无视掉这款游戏吧。

●《十次元立方体》日版。出色的人设，又是一个外表高于内涵的游戏，你可以把这款游戏归结到心理和推理的类型上来，不过厂商过度的夸口宣传也实在是过度的吹嘘了剧情的精彩程度，从头到尾比起真正精彩的剧本来说，本作完全是小儿科的设计。难道就没有厂商愿意认真的给PS2做个出色点的AVG吗？



好了本期的PS2新作集中特报就这些了，说实在编者也很担心今后还能有多少新作报道给大家，希望厂商还是多努力让PS2玩家好好利用自己手里的机器吧。

Dragon HotLine

龙哥热线

Q 八百里加急！龙哥救命！从03年起一直看电软，转眼也六年了，期间经历了好几次电软的改版和人事变动，不管怎么样，一直支持电软！这么多年了，终于有机会求教龙哥，其实我真的觉得更像河马……下面是具体的问题：我的PSP最近出了点问题（两年半前买的，1000型），因为不小心被我摔了几下，现在经常死机，有时开机就死，有时开机电源灯亮着但屏幕没反应。有时又能用，看电影听音乐时也会死，画面声音正常，但按键无反应，玩游戏也是，玩着玩着就死了，声音有，但按键没反应。请问英俊潇洒玉树凌风风流倜傥无所不能无所不知的龙哥大人：我的小P还有救么，修理大概要花多少大洋？非常感谢哈，因为3000没破，2000破解的全新机非常少而且价格太贵，所以希望龙哥大人千万帮忙，小弟感激不尽，要是您无视小弟……我、我、我以后一次只买一本电软！（笑）　（hyzengma）

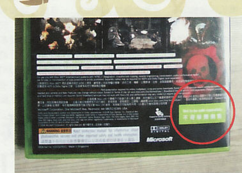
A 从你来信中所描述的情况来看大致有两种可能：有可能是主板的问题，也有可能是排线的问题，这个确实是去修一下才行。还有，如果要修的话最好尽快，现在对应1000型的配件已经不是特别的好找了。龙哥个人分析应该还是以主板出问题的可能性最大，因为有死机的情况，这个不是排线出问题会导致的。主板的修理费大概在300元左右，如果你去修的时候要价比这个贵，那就不如换台新机得了。还有，那个，我真不是河马……

Q 龙哥，好久没来拜访您了！小弟这次有备而来，请教下龙哥，PSP值得购入正版的UMD（经典的游戏）能推荐几个吗？另外这些正版游戏的UMD价位大概是多少？还有除了老游戏之外，近期值得入手还有什么？我已入手了《MHP2G》、《WE2009》。分别以250元、280元成交，这价位合理吗？近期传闻《梦幻之星Demo版》中有漏洞，那么PSP3000破解有新消息吗？有人猜测DA是SONY的托儿，你怎么看？还有PSP上的《牧场物语》（最新）你觉得素质怎样？因为GBA上的《牧场物语》好经典，因此喜欢上此作品，不过PS2上的感觉好复杂3D过了头！谢谢龙哥！祝龙哥"宅"体健康！（龙哥，你宅吗？）祝龙哥热线，越走越远！　（浙江嘉兴 邱俊）

A 多谢多谢。又见推荐正版购买的问题，这真不好回答，买正版一般来讲要么是单纯冲着自己喜欢的游戏去的，要么是纯收集用。正常情况下指的都是前者吧，我没法直接向你推荐买啥游戏，喜欢啥游戏就买呗，我推荐的未必你就喜欢——虽然PSP上的好游戏其实也不算太多吧。至于价格，全新大作一般是在300多点，你两百多买那俩游戏不错啊，全新正版？MHP2G花250全新的话还是挺不错的。所谓《梦幻之星Demo版》的漏洞是这么个情况：先是今年3月底有国外玩家在玩本作的时候PSP突然崩溃了，因为一般系统崩溃是破解PSP的第一步。于是，某黑客研究了一下，发现这个溢出跟Gripshift的溢出漏洞（就是导致SONY要让PSP升级到5.03系统来修正的那个漏洞）不太一样，他自己一个人解决不了。于是该玩家试图于DA的论坛上寻求友人帮忙，这个游戏的bug很有价值，因为是demo版的，不用去买个UMD回来试。不过呢，最新发布的PSP破解系统不是利用的这个试玩版的漏洞，而是5.03的TIFF图片漏洞。该漏洞是由davee发现的，这两天刚发布了一个名为"CHICKENHEN"的破解软件，该软件目前能够让你在5.03固件下运行一些自制软件，但还不能直接运行ISO、CSO这类文件。但不管怎样，似乎离完全破解已经越来越近了。关于"DA是SONY的托儿"这个话题，似乎放在"电玩阴谋论"这个栏目里讨论比较好（笑）。PSP最新的牧场个人觉得素质一般。最后，也祝你身体健康，还有，俺不宅……

Q 龙哥：你好！这次我还有几个关于游戏版本的问题。1、上次问的游戏已有几款入手了，其中《战争机器》背面的右下角有一个方框，写着"不得单独销售"这几个字，我买的是港版的非廉价版，才一百多元，是全新的，上边那几个字怎么回事？这张游戏是不是从同捆版中拆出来的？2、《Ninja Blade》各个版本的封面是不是不一样？3、《恶魔猎人4》我还没买，因为我在淘宝上看到所谓的港版右下角都有"M"，而且盒上没有一点中文，是不是《恶魔猎人4》没有真正意义上的港版呢？同样的问题还有《失落的星球》和《生化5》。4、美版的《战争机器》1和2有中文吗？《高达无双》港版封面有什么特征？右下角带个"普"字的是什么版本？《光环3》的普通版有中文语音吗？《生化5》限定版中有塑料盒吗？如果有和普通版的是否一样？（我的问题全都是xbox360的）5、有几个小问题：《Eyes on me》原唱是谁？在东京有哪些著名的游戏公司？如果想从事游戏行业，需要学什么专业呢？最后给您拜个早年（虽然还有9个多月）。　（河南南阳 刘佳霖）

A 1、如你所料，所谓"不得单独销售"就是国内的游戏店从以前"战争机器"主机套装里拆出来卖的东西，因此价格才会便宜，不过游戏内容方面和正常销售的完全没有区别。2、有少许区别，这游戏有中文版，你可以直接买中文版，不过个人以为这游戏素质一般，买正版的话没啥必要。3、就是这样，所谓"港版"并不意味着就一定会中文化，许多港版游戏也都没有进行汉化，而是直接照搬的英文或是日文。4、《战争机器》1和2都有中文版，汉化质量很高。《高达无双》港版封面与日版基本相同，"ガンダム无双"的LOGO字样在左侧偏下一点。有"普"字的比较少见，就是普通版的意思，一般在同时发售同捆版的情况下会在普版封面标注以示区别。《光环3》只要是港版就有中文语音，生化5限定版的



↑游戏包装背面有"不得单独销售"字样的就是从套装中拆出来卖的。

问题，你说的是什么塑料盒？它分美版限定版和日版（亚版）限定版，内容各不相同，但都没什么塑料盒。5、王菲，最早是SQUARE专门花了100万美元特别请她唱的。日本游戏公司大部分都在东京，游戏行业也会细分为许多具体的职业，例如策划、程序员、美工、营销等等，各个职位的要求都不尽相同，得看你的具体目标了。嗯，那我也给你拜个晚年吧——只晚了3个多月，比9个月靠谱（笑）。

Q 最近在游戏厅内玩《大神》，在没有专人指导且无攻略的情况下，问题很快便出现了，所以要请教下龙哥：1、八犬士另外三个应如何找？（即村外）2、真津义镜的日文介绍中文是什么呢？附带另外几个问题：3、《355 special》中吕布应如何出现，可以打出无双方天戟吗？4、《战神2》中除斯巴达幽灵、神和战神外，其它服装应如何出现，是什么样子的？多谢龙哥了。说到我心目中的"神作"，当然就是"神谷英树"的《DMC》和《大神》啦！因为我大部分的游戏都是在游戏厅玩的。所以对于这些易上手且难度不大的游戏十分有爱，虽然这样说会被别人鄙视，但我玩游戏的时间长短直接与我的钞票相关，所以我很喜欢。除了钞票外，剧情和画面当然也是一大因素，但各位小编说得已经够多了，我就不罗嗦了。　（山西长话 郝祺鹏）

A 1、将老头屋前的大竹筒劈开找到智狗，喂他饵（肉）；老伯家的路上有处有栅栏和梯子的竹林，炸开里面发光的裂缝后找到礼狗；村子井前画出受诅咒的草地，找到信狗；去神社的路上看见空中的花，上去进入山洞后找到孝狗。风之女给的神符可以提供狗的大概位置，之后回到女巫门前与悌狗战斗，剧情结束后在地图上提示另外三只狗的位置。去最近的红圈处接麻雀任务，晚上到舌切婆婆的房子，从后面跳上去炸开屋顶的木头，进去用三角把老婆婆拖到月光下使之恢复原形。解救麻雀之女回到红圈处交任务，进入房间上电梯找到头上着火的麻雀，对话后撞它便可与竹取翁对话，限定时间内找到泉水，剧情结束后学会水乡技能，从水池画条水线灭了麻雀身上的火，从喷泉水顶跳上去，光束下有四

叶草。进大竹筒后遇见哭泣的麻雀，当竹子闪光的瞬间，劈开即可找到义狗。继续往下一个红圈处，打败小妖可以灌满泉水，回神木村的方向路遇泉之女并发生剧情，跟随牌子回去找被含在大鱼嘴里的小狗梅太郎——仁狗。回神木村挖萝卜得到牌子，与忠狗对话，画月亮进入夜晚与之战斗并胜出后得到最后一块玉。2、“真经津镜”是大神的初始装备，是木花之佐久夜姬给予的神镜，寄宿有神力，能防御敌人的攻击。3、吕布的出现条件是将曹操、刘备、孙坚和貂蝉的无双模式破关，有。4、GOD OF WAR（鱼装），通关一次；HYDRA ARMOR（九头蛇装），通关一次；DRAK ODYSSEY（暗黑奥德赛），GOD难度通关一次；ATHENA（雅典娜），TITAN难度通关一次；HERCULES（海格里斯），TITAN难度通关一次；GENERAL KRATOS（奎托斯将军），收集20颗巨人之眼；GOD ARMOR（战神装），CHALLENGE OF THE TITANS获得GOD评价。理解你的苦衷，在游戏厅玩尤其能体会到“时间就是金钱”这句真理，谁也不会鄙视你。

Q **该唠叨龙哥了。放过了您N期，第N+1期绝不放过。这回的问题是关于《恶魔城 废墟的雕像》的：1、夏洛特的修女三件套在哪儿入手？2、利希特的记忆一共有多少血？3、黄蜂的蜂巢在哪儿找到？4、“大钟指到12点”是什么意思？5、《废墟》的隐藏模式有哪些？可以使用的人物是谁？据说可以用利希特，还有拉尔夫？6、BAD ENDING后会出现什么？地图为什么总刷不到100%？注：我用模拟器玩的。（河北张家口 徐翔坤）**

A 1、修女袍“ツスター-ローブ”位置在恶魔城（26，21），修女帽“ツスター-フード”位置在恶魔城（47，11），修女之鞋“ツスター-ツユーズ”位置在烟雾街（46，03）。2、“ムチのきおく”，5000点血，这家伙也就是单纯的攻高而已，并不算太难打。3、“蜂巢（ハチのす）”是打败67号敌人“ビ-ハイブ”后随机掉落的，不过蜂巢的掉落几率非常低，毕竟提升HP最大值的东东不是这么容易就能拿到的。4、这游戏里面的时间对应于你NDS机子设置的系统时间，也即游戏里的12点等于你NDS系统时间的12点，这个好像是分支任务“钟之指针”需要用到，12点去找幽灵的话就能学到女主角的魔



↑用模拟器玩废墟的话，需要更改电脑系统时间才行。

法“时间停止”。另外，在中午12点或半夜12点去一趟大钟处后立即回到商人处。飞到商店的道具魔法符，不论在哪个房间或者哪幅画中都可以立即将你传送回商人处，而且价钱很低。5、先打出完美结局，就是杀死DRACULA的结局后，重新开一个新存档，有“SISTERS”（即吸血鬼姐妹模式）、“RICHITER”两个模式。另外，还有“OLD AXE ARMOR”模式，这是杀死NO.122怪物1000个后得的。6、BAD ENDING没啥特殊的东东。地图没能100%的原因比较复杂不好说，就从你问的上述问题来看，没能100%也是正常的……对了，模拟器的话，不能调整NDS的系统时间，可以调节你电脑的系统时间来实现。

Q **1、《合金装备OPS》在医院之后去电台找过医生，但排雷之前的拿文件的任务中，记得以前电软的攻略说在中央仓库最里端箱子上方，路上不但没有急救包，连文件也没，只有AK-47的子弹，第二次连箱子也没有。2、这游戏开启隐藏人物的秘技如何输入？3、PSP似乎无法播放网上下载的MP4电影，自制的可以？（广东广州 小宇）**

A 1、你指的是主线任务的第八个、在SUPPLY DEPOT的那关？攻略里写得没错，目标文件就是在中间那个大仓库的一层，径直往前走到最里面，此处的箱子堆上有一个军粮，然后往右拐进去，文件就在最里侧的箱子上。2、在游戏里面的主菜单选项中，选“RECRUIT”→“ENTER PASSWORD”，之后输入秘技里介绍的那些字母即可开启对应的隐藏人物，不过个人不建议这么做，会大幅降低游戏乐趣，还是自己慢慢打出来比较有乐趣，要求也不算高。3、PSP放的MP4有分辨率限制，不是所有下载的MP4都可以，而且就算是PSP专用的MP4文件，如果是AVC编码的MP4，也要2.0以上或者自制固件才能播放，如果是480X272分辨率的AVC编码MP4文件，就只能用OE自制固件来播放了。

Q **龙哥：1、在《新鬼武者》中，第一次用茜时，路上会碰上一个密码锁，怎么解？为什么？2、龙哥在FC上有没有玩过一款RPG叫做《重装机兵》，在以后的主机上还有没有续作？（河北石家庄 李云）**

A 1、龙哥记得《新鬼武者》中第一次可以使用柳生十兵卫茜的关卡是第四话这一关应该没有你所说的什么密码锁。2、《重装机兵》……我想编辑部里几乎所有编辑都是对它了如指掌吧？关于“重装机兵”系列，如果严格以“METAL MAX”的标题进行区分的话，只有FC上的1代和SFC上的2代算是正统“重装机兵”系列作品，SFC上复刻过1代，GBA上复刻过2代；如果将原制作厂商DATA EAST被SUCCESS收购后，前几年在PS2上推出的“沙尘之锁”以及之后曾经在NDS上推出的“钢之季节”也都算上的话，可以说有4款作品，不过后续这两款的游戏主标题都已经从传统的“METAL MAX”改成了“METAL SAGA”，而且说实话，已经远不如当初那两代作品好玩了。

Q **首先，感谢龙哥上次给的上镜机会。咱的问题也被刊登了，哇哈哈哈哈……上次的信只被登了部分，这次再接再厉，争取全面上镜。下面是正文，请教几个问题：1、那个“威斯克的报告书”是什么呀？是某代游戏中的一份文件、一段视频还是一个游戏？2、电机收藏中的SF4最强店头赛的最后一场中豪鬼咋背着个麻绳做的蝴蝶结呢？3、FF13、FFA13、FF13VERSUS有什么不同呢？作为新生代玩家这种鬼子的脑残式命名法令人很无奈啊……最后五一劳动节祝龙哥睡觉睡到自然醒，数钱数到手抽筋！还有两个问题，一是盟军敢死队出完打击力量就没音了，盟军还会出新作吗？二是PSP游戏《叛逆的鲁鲁修 遗失的色彩》有汉化版了吗？OK，就这么多了，写E-mail主要是为了节约时间，心思可没少花。最后许两个愿望：一是BD盘的售价能尽快接近白菜，二是PSP2早出早破解。祝全体编辑5.1劳动节劳动并快乐着！（山东东营 薛岳）**

A 1、CAPCOM在2001年发售的《生化危机 代号维罗尼卡 完全版》时制作了一张名为《威斯克报告书》的DVD特典，其中交待了威斯克为什么在洋馆事件中应该死去却再度复活，还有不少之前无法解开的谜题，都可以在这里找到答案。就在2002年《生化危机》重制版在NGC上发售之时，《威斯克报告书II》也是作为特典出现在玩家面前，这次的第二份



←在《威斯克的报告书》中揭示了许多剧情秘闻，颇有含量。

报告书共分五个部分，详细的说明了安布雷拉的历史背景，还有最引人注目的“女性实验体”分析报告。喜欢系列作品的FANS绝对是收藏的精品！2、那个是隐藏服装，需要上网花钱买。3、“FF13”就是指作为系列正统新作的《最终幻想13》；“FFA13”指的是《最终幻想13 Agito》，原本是手机版，后来手机版被中止，转为开发PSP版，目前具体信息较少，应该是个与卡片有关的RPG，其实叫它“FF13A”更合适；“FF13VERSUS”就是款原创的格斗类型作品。这些游戏都属于所谓的“FF13水晶计划“，说白了就是打着“FF13”的大招牌开发了一堆衍生作品。盟军敢死队暂无新作的消息，这是个好游戏。《叛逆的鲁鲁修 遗失的色彩》这游戏素质不怎么样，也无汉化版发布。

Q **我是一名学生，近期我想购买一台PS2 9万系列超薄机，听朋友们说超薄机主板容易烧，请问是这样吗？如果有，请问有什么措施吗？比如在购买机器之前安装一些防烧之类的，最好在机器上安装什么吧？谢谢！还有怎样可以把想问的问题刊登在《龙哥热线》上，请告诉我刊登方式，再次谢过！（天津静海县 赵云）**

A 倒，这都猴年马月的信息了，9万都差不多已经停产了，现在美版正准备降价促销再捞最后一把呢。超薄机容易烧已经是N年前的新闻了，这个问题早已解决，你就放心买吧，还能赶上最后一拨，反正上面的大作遍地，你要是不赶“时髦”的话慢慢温习都够玩上N久了。就是估计以后PS2游戏不大好买了，如果方便的话可以考虑网上下载ISO买个刻录机自己刻的组合。热线的话，有问题可以直接写信过来或是发电子邮件到电软的官方电子邮箱（dr@vgame.cn）。

暑期档双栖大作推荐!!

看电影、玩游戏，一个都不能少！

电影，是世所公认的“第七大艺术”，游戏，也被许多人称为是“第九大艺术”。其实，艺术并不一定非得就要曲高和寡阳春白雪，好的艺术作品一样可以被大众所认知与喜爱。艺术也罢，不是艺术也罢，作为一种能够承载创作者的追求以及情感表达的载体，优秀的电影和游戏作品往往能获得许多人的喜爱以及引起共鸣。

提到好莱坞大片，不可否认其浓厚的商业元素与气息，但是欣赏它已经成为了如今人们一个生活习惯般的东东。在今年夏天，又将有大量的好莱坞大片即将上映，这里面有不少是备受瞩目的，无可避免，在这些电影中也有一些被改编成了游戏同时发售。那么它们会是能让你快乐与感动的大作，还是应景之物？答案即将揭晓……

□文/北斗

电影先驱者里乔托·卡努杜在1911年发表的一篇论著中，在电影史上第一次宣称电影是一种艺术，从此，“第七艺术”成为“电影艺术”的同义语。卡努杜认为在建筑、音乐、绘画、雕塑、诗、和舞蹈这六种艺术中，建筑和音乐是主要的；绘画和雕塑是对建筑的补充；而诗和舞蹈则融化于音乐之中。电影把所有这些艺术都加以综合，形成运动中的造型艺术。作为第七艺术的电影，是把“静的”艺术和“动的”艺术、“时间”艺术和“空间”艺术、“造型”艺术和“节奏”艺术全都包括在内的一种综合艺术。

大概十多年前，就有人提出“电子游戏是第九艺术”这个观点。有一句话是这么说的：“艺术，是人们为了更好地满足自己对主观缺憾的慰藉需求和情感器官的行为需求而创造出的一种文化现象。艺术，是



人们在日常生活中进行娱乐游戏的一种特殊方式，又是人们进行情感交流的一种重要手段，属于娱乐游戏文化的范畴。”虽然不是艺术确切的定义，但也可见将游戏成为“第九大艺术”并不过分。

如今，电影与游戏这两种艺术形式结合的越来越紧密，将游戏改编成电影或是将电影改编成游戏都早已是人们司空见惯之事。客观来讲，这两种改编之间还是有着一定区别的：虽然两者都需要以较高的人气为基础且都有着较明显的商业化目的，不过将游戏改编成电影实际上更多的是想要进行另外一种形式的艺术表达；而后者更多的例子则往往表现为趁着电影的人气想要多捞一把。这也是为什么游戏改编电影失败的例子中大多是因为导演功力不够或是对原作理解不够深刻，而电影改编成游戏后鲜有佳作则纯粹是因为没多少厂商真花了大工夫在这上面。

每年的暑期档都是好莱坞大片重磅上映的黄金阶段，今年也不例外，而且如今电影改编游戏的例子也越来越多，数一下今年夏天5-8月份档期中，就有不少这类改编作品即将随着电影同步发售。其实只要稍加观察就会发现：被改编成游戏的电影中基本都是好莱坞这种商业大片为主，而且题材一定要有超能力或是传奇英雄，毕竟不是什么题材的电影都适合改编成游戏。人气不够的影片首先支持者就少，改编成游戏后的销量势必无法乐观；题材不适合的影片，例如纪录片或是普通的故事片都不适合做成游戏，毕竟两种艺术形式以及受众之间还是无法简单等同的。

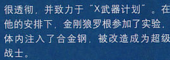


相信绝大部分玩家也同样喜欢欣赏精彩的好莱坞大片，接下来的几个月中就有不少绝对值得我们期待的作品即将上映，而它们的游戏版也会同步推出。本期杂志我们特意为大家整理了今夏期待度较高同时会有游戏版推出的电影大作，以便大家对它们能有更直观的了解，当然，作为玩家，在看过电影之后再于游戏之中进行重温也是必须的嘛！

5月 X战警前传：金刚狼

片名： X-Men Origins: Wolverine **上映日期：** 5月1日
主演： 休·杰克曼、里夫·施雷伯、林恩·柯林斯、瑞恩·雷诺兹、泰勒·克奇、Will.i.am、丹尼尔·亨尼、凯文·杜兰、多米尼克·莫纳汉、丹尼·休斯顿
导演： 加文·胡德 **类型：** 科幻片 **出品公司：** 二十世纪福克斯公司

本片是《X战警》系列的外传，重点讲述了“金刚狼”这个人物的来龙去脉。“金刚狼”本名罗根，出生于19世纪中叶加拿大的一个富裕家庭，他在不知情的情况下杀死了自己的生身父亲，之后离家出走。他参加过南北战争、二战、越战，和“剑齿虎”维克特（里夫·施雷伯）原是同父异母的兄弟，但由于志不同道不合，最终成为不共戴天的敌人。史崔克将军（丹尼·休斯顿）是本片的另一个重要人物，他的儿子是一个变种人，因此他对变种人研究得很透彻，并致力于“X武器计划”。在他的安排下，金刚狼罗根参加了实验，体内注入了合金钢，被改造成为超级战士。



除了大家熟悉的“X战警”（如电眼侠、X教授）以外，本片里还增添了大量新的变异人角色：“银狐”（林恩·柯林斯），金刚狼的爱人，具有说服和控制他人意识的能力；“死侍”（瑞恩·雷诺兹），拥有超人的力量、耐力、速度及自我愈合能力，精通各种武器，擅长搏击术；“牌王”（泰勒·克奇），能将动能注入任何物品并加以引爆，身手敏捷；“鬼魂”（Will.i.am），拥有瞬时空间跳跃的能力；“零号专员”（丹尼尔·亨尼），跟踪专家和致命神枪手；“肉球”（凯文·杜兰），力大不怕打，肥硕的脂肪组织能反弹回子弹甚至炮弹；“黑翼”（多米尼克·莫纳汉），拥有操纵电流的能力。

X战警系列由于其有着众多能力各异的强大个性角色，因此在包括我国在内的世界范围内都有较多的粉丝，如今这部作为前传的电影版在介绍主角金刚狼身世的同时也揭开了不少谜团，对于喜欢X战警的朋友们还是非常值得去电影院看看的。

游戏版的《X战警前传金刚狼》由Raven Software研发，Activision发行，玩家在游戏中将可体验到金钢狼充满折磨、痛苦的经历，包括他如何逃离了10号武器（Weapon X）改造计画，逃至非洲的丛林等过程，游戏将再现电影中的经典片段，揭秘金刚狼不为人知的神秘过去以及围绕他所展开的一系列恩怨情仇。游戏本身将以动作冒险的形式展开，逼真还原游戏中登场角色们的外貌以及他们的动作，包括金刚狼充满野性的力量、突变能力，与强而有力的爪子等。本作分为家用机版和掌机版，两者在剧情以及游戏关卡设计上有不小的差别，但都包含了不少电影中的精彩剧情动画，游戏已经发售。

一般来讲，这类作品的游戏版大多是以电影版为基础进行改编制作，不过本作却有所区别：本作游戏版制作人DanVondrak在一次访谈中透露，“游戏版才是电影版的本源！”也就是说电影版的剧本是根据这款游戏版进行撰写的，而并非通常人们所认为的游戏版改编自电影版。

Dan Vondrak回忆说，这款游戏确实是在电影版筹备之前就开始准备了，就连游戏版的剧本也在电影版本诞生前就出炉。他看到电影版剧本时才发现，居然电影版有不少内容和游戏版雷同，当然片商不会出面承认这个事实。也因为如此，游戏版的《X战警：金钢狼》几乎剧情和电影相符，但依然有约40%的专属内容，甚至还有些与漫画版不同的剧情铺陈。

5月 星际旅行D-A-C

片名： Star Trek **上映日期：** 5月8日（普通影院与IMAX）
主演： 克里斯·潘、艾里克·巴纳、安顿·叶尔金、佐伊·萨尔达娜、扎克瑞·昆图、约翰·周、西蒙·佩格、卡尔·乌班、莱昂纳德·尼莫伊、本·克劳斯、薇诺娜·赖德、布鲁斯·格林伍德、泰勒·佩瑞
导演： J·J·艾布拉姆斯 **类型：** 科幻片 **出品公司：** 派拉蒙公司

故事开始于公元24世纪。长期与星际联邦为敌的罗慕伦帝国在未来由一个叫“Nero”（艾里克·巴纳）的罗慕伦人领导，身背家仇国恨的他派人回到过去刺杀罗慕伦人最大的威胁、星际联邦的得力干将——詹姆斯·寇克船长（James T. Kirk）。“尖耳朵”史波克（莱昂纳德·尼莫伊）得知了这一消息，也回到了过去以保护自己的好朋友詹姆斯·寇克，不过那时寇克（克里斯·潘）还只是星舰学院的一名学生。在这里年轻时的史波克（扎克瑞·昆图）与年老的史波克相逢了。老年史波克告诉年轻史波克Nero派人刺杀年轻时代寇克的计划，于是他们共同保护起詹姆斯·寇克——未来的寇克船长的安全，以防止星际联邦和星舰的历史被改写。

影片将展现“企业号”星舰的船员们是如何相遇并聚集到一起的，片中有大量的特效场面与细腻的人物及人物关系的刻画（这可是艾布拉姆斯的强项）。很多铁杆粉丝看过影片后赞该片是《星际旅行》系列电影中最好的一部，也是制作水平最高、最大气的一部。



《星际旅行D-A-C》由派拉蒙公司的电影新作《星际迷航》改编，电影版的《星际迷航》耗资1.5亿美元，改编自1973年美国动画剧集。在游戏版的《星际旅行D-A-C》中，玩家可以直接控制一系列的太空舰船，展开Starfleet与Romulan帝国之间的战争。游戏提供了三种模式，即单人、在线对战和在线合作，对于每一种模式都有三种游戏类型，即团队死亡竞赛、攻击、攻占。玩家可以从每一个阵营中选择三种舰船，分别是旗舰、战斗舰和轰炸舰。这三种舰船都有各自独特的作用，如何发挥各自的优势就是玩家需要关注的问题。

游戏版《星际旅行D-A-C》还有一个特点就是直接从电影中摘选电影原声音乐，作为游戏版的配乐，如果看完电影再去打打游戏，会很有感觉。

5月 终结者：救世主

片名： Terminator Salvation **上映日期：** 5月21日
主演： 克里斯蒂安·贝尔、萨姆·沃辛顿、安顿·叶尔金、布莱斯·达拉斯·霍华德、穆恩·布拉得古德、Common
导演： McG **类型：** 科幻动作片 **出品公司：** 华纳兄弟公司

《终结者4》是全新三部曲的第一集，故事设在天网卫星利用核浩劫摧毁人类后的2018年，一群幸存者们在约翰·康纳的领导下，与机器人展开抗衡。其中有一个关键人物马库斯·怀特，他被关在死囚监狱，人类反抗军把他营救出来送到了反抗军基地，康纳并不清楚这个马库斯到底来自何方，但当天网准备发起最后一轮攻击之时，他和马库斯潜入了天网操作系统的心脏，准备将其一举摧毁……

执导《终结者4》的是MTV导演出身的MCG，他导演过的知名作品有《霹雳天使》系列和《后继有人》。对于自己成为“终结者”导演，McG更多地是感到了压力，他透露自己曾登门拜访该系列的缔造者詹姆斯·卡梅隆希望能得到他的认可，卡梅隆很热情友好的接待了他，跟他说：“我不会轻易认同这个电影，我会保留批评它的权利。但我祝你成功，如果有人要拍《终结者4》我更希望他能拍好而不是搞砸。”一提起“终结者”，人们很自然的就会想到施瓦辛格，这位现任加州州长将会在本集中客串，另外《终结者1、2》的女主角琳达·汉密尔顿（Linda Hamilton）也将担任影片的开场旁白。



游戏版中，玩家将扮演反抗军成员康纳，面对天网优势武力下，挺身反抗、为生存而战斗。游戏发行商华纳表示，《终结者：救世主》为一款激烈的动作射击游戏，玩家将运用各种取得的武器来对抗电影中的天网敌人，还有专为游戏设计的新款杀手机器人将登场。游戏设定在电影故事中事件发生的两年前，玩家将在几乎遭到毁灭的洛杉矶展开刺激的游戏历程，看来剧情方面将是电影版的“前传”。

5月 博物馆之夜2

片名： Night at the Museum 2: Battle of the Smithsonian
上映日期： 5月22日（普通影院与IMAX）
主演： 本·斯蒂勒、罗宾·威廉姆斯、艾米·亚当斯、汉克·阿扎利亚、克里斯托弗·盖斯特、阿兰·夏巴、乔纳·希尔、瑞奇·热维斯、乔·博恩瑟、比尔·哈德
导演： 肖恩·利维 **类型：** 幻想动作喜剧片 **出品公司：** 二十世纪福克斯公司

2006年由20世纪福克斯出品的《博物馆之夜》在圣诞档取得了2亿5200万美元的北美票房和3亿2300万美元的海外票房，此次《博物馆之夜2》的规模更大，很多著名的历史人物都会在片中"复活"。罗宾·威廉姆斯将会再次扮演西奥多·罗斯福总统的雕像，艾米·亚当斯扮演第一个飞越太平洋的女性飞机驾驶员艾米利亚·厄哈特的雕像，她和本·斯蒂勒的角色互有好感。

本作是第一部在华盛顿史密森尼博物馆群实景拍摄的好莱坞大制作，华盛顿史密森尼博物馆有1亿3600万件藏品，这为《博物馆之夜2》提供的充足的素材。该片仍由第一集的肖恩·利维执导，主角博物馆保安拉瑞，此次他负责押运一批美国自然历史博物馆的文物到华盛顿史密森尼博物馆，结果碰上了博物馆里的埃及法老复活想要统治世界。

游戏由Amaze Entertainment和Pipeworks共同开发，游戏已于5月5日发售所有平台的版本，只是实际素质比较一般。

5月 飞屋环游记

片名： Up（3D） **上映日期：** 5月29日
配音： 爱德华·阿斯纳、克里斯托弗·普拉默、约翰·雷森博格
导演： 彼特·道科特、鲍勃·彼得森 **类型：** CG动画片 **出品公司：** 迪士尼公司



本片由《怪兽电力公司》导演皮特·道科特执导，这也会是皮克斯的第一部3D立体电影，同时也是《超人总动员》之后皮克斯第二部以人类为主角的影片。

78岁的老卡尔一辈子都希望能去外面的世界冒险，但现实生活的压力让他选择了在动物园卖充氢气的气球，冒险的愿望只能被束之高阁。妻子艾丽去世以后，卡尔变得孤僻起来，更糟糕的是他的屋子正好处在政府计划开发的地皮上，很快就将被强行拆除。卡尔决定带着屋子一起离开这里，前往南美，到"天堂瀑布"（Paradise Falls）去探险！

导演道科特创作《飞屋环游记》的时候参考了宫崎骏动画、青蛙卡米特布偶秀、迪士尼早期动画片《小飞象》和《小飞侠》以及《绿野仙踪》。《飞屋环游记》的制作前后历时5年，片长为87分钟左右。

游戏版中除了主人公卡尔和拉塞尔外，还将有狗Dug以及鸟Kevin等作为可操作角色登场。游戏还将支持多人联机对战，最多4位玩家将一同体验空中对战的乐趣。这类游戏版将会继承电影中的风格，画面清新可爱，操作方面也是简单明了，估计会受到许多低龄玩家们的喜爱。

6月 变形金刚2：堕落者的复仇

片名： Transformers 2: Revenge of the Fallen **上映日期：** 6月24日（普通影院与IMAX）
主演： 萨·拉比夫、梅根·福克斯、乔什·杜哈梅尔、约翰·特特罗、泰瑞斯·吉布森、伊萨贝尔·卢卡斯、雷恩·威尔森、马修·马斯登
导演： 迈克尔·贝 **类型：** 科幻动作片 **出品公司：** 梦工厂公司

更大、更快、更强的变形金刚就要登场了！在这一集里大大小小的变形金刚多达60个，主角包括擎天柱、铁皮、救护车、大黄蜂、横炮、阿尔茜、天火、摇摆、双胞胎金刚、红蜘蛛、巨蝎怪、堕落金刚、边路、声波、机器狗、医生、转轮、破坏者、大力神等。其中堕落金刚是本片原创的角色，也是个关键角色。他来自遥远的古代，是变形金刚中的堕落天使路西法，因叛逆与自大而被流放于另一维度的时空，他掌握着地球与变形金刚故乡——赛博坦星球上生命的钥匙。这次的《变形金刚2》也将围绕着这个展开。

2代的故事发生在前作之后，地球上的战争虽然结束，但变形金刚之间的战争并未告终。红蜘蛛飞回赛博坦星球，打算带着军队再回到地球一决死战。汽车人发现威震天的尸体不见了，原来已被萨克巨人偷走，威震天随后被复活，决心要开始复仇。与此同时，红蜘蛛也正率领塞博坦的援军赶来，汽车人在这时增强了自己的战斗力，一场大战在所难免。



而由同名电影改编的游戏《变形金刚2：堕落者的复仇》将在多平台发售，这些平台包括Xbox360、PS3、PS2、PSP、Wii以及NDS，因为跨越平台众多，所以游戏将由不同的制作小组分别完成。为此，发行商Activision专门为本作招募了5个单独的游戏工作室，1个是自己内部的，另外4个则是外包。其中，开发过《真实犯罪》的Luxoflux负责360版和PS3版的制作，Beenox负责PC版的制作，Krome Studios负责Wii版和PS2版的制作，Savage Entertainment负责PSP版的制作，Vicarious Visions负责DS版两个版本的制作。

玩家在游戏中，可以选择加入博派或狂派，挑选各不相同的变形金刚，并且即时在机器人与车辆的型态切换，为你所属的一方而战，争取最后的胜利。根据个人所属阵营的不同，玩家的游戏目的如保护人类也将有所不同。玩家在变换角色型态时，可以感觉相当的流畅，以便因应战斗的场合来展现灵活技巧。另外，游戏同时支持网络连线，与好友一起享受团队线上对抗的乐趣。

1代的游戏版在360和PS3上的表现还算不错，虽然操作感等方面还有待改进，但基本气氛已经得到体现。2代也将继续以动作游戏为目标，采取比较自由的任务触发制来推动剧情发展。

7月 冰河世纪3：恐龙的黎明

片名： Ice Age: Dawn of the Dinosaurs（3D） **上映日期：** 7月1日
配音： 丹尼斯·利瑞、约翰·莱奎扎莫、雷·罗马诺、奎因·拉蒂法
导演： 卡洛斯·沙尔丹哈 **类型：** CG动画片 **出品公司：** 二十世纪福克斯公司

上集说到，冰河时代就要结束了，冰川大片消融，猛犸象曼尼也找到了对象——母猛犸艾丽，这一集里他们的宝宝都快出生了。他们的老朋友依然陪伴在身边：剑齿虎迪亚格正担心自己的野性一点点被磨灭；树懒希德不知从哪里弄了几个恐龙蛋，组建了一个临时家庭；松鼠斯卡特在继续为坚果着迷的同时也坠入了爱河——爱上了一只漂亮的母松鼠。

然而悉德的恐龙蛋最终给他带来了大麻烦，伙伴们为了救他，掉进了一个地下世界，这里不仅生活着幸存下来的恐龙，还生长着许多原始奇异的植物。大家伙在这里经历了一场奇特冒险，还遇见了残酷无情的独眼恐龙猎手——鼬鼠巴克。



游戏版的背景与电影版一样，经历了前两集的历险之后，长毛象曼弗瑞德、树懒希德、剑齿虎迪亚戈又遇到了新麻烦，不知道从哪里蹦出来的霸王龙掳走了希德！为了寻找同伴，一行动物走入了冰河世纪的"世外桃源"——那里温暖如侏罗纪，躲过了大灭绝的恐龙们也都生活在此。虽然恐龙世界十分危险，但这几位竟然玩得不亦乐乎。

游戏中有6名可供操纵的角色，每一名角色都有自己擅长的绝活。除了单人关卡之外，游戏还有8个多人关卡，玩家们可以通过局域网联网游戏，支持最多4人同时练级游戏。本作的NDS版由法国的Artificial Mind & Movement公司进行开发，其余版本则由英国的Eurocom公司开发。《冰河世纪》是二十世纪福克斯近几年里打造的一个非常成功的动画电影，片中各角色的形象与个性都很鲜明，而且情节非常轻松有趣，想必游戏版也会让玩家们再开心一把。

7月 哈利·波特与混血王子

片名： Harry Potter and the Half-Blood Prince（部分3D）
上映日期： 7月17日（普通影院与IMAX）
主演： 丹尼尔·拉德克里夫、艾玛·沃特森、鲁伯特·格林特、迈克尔·甘本、玛姬·史密斯、阿兰·里克曼、海伦娜·伯翰姆·卡特、吉姆·布劳德本特
导演： 大卫·叶茨 **类型：** 奇幻片 **出品公司：** 华纳兄弟公司

哈利波特将迎来他在魔法学校的第六年，斯内普终于如愿以偿的当上了"黑魔法防御术课"的教授，而一向头疼魔药课的哈利也凭借着一本旧的魔药课本成为魔药课新老师的宠儿。与此同时，邓布利多也开始为哈利单独授课，在课上他们一同探索了伏地魔的神秘身世，为最终的大战运筹帷幄。

步入青春期的学生情感生活同样丰富：哈利对金妮渐生好感，金妮则和哈利的同学迪安·托马斯出双入对；拉文德·布朗对罗恩"死缠烂打"，而赫敏则在一旁暗自吃醋……然而并非所有的学生都陷在感情的泥沼中，行踪诡秘的马尔福似乎正在策划着什么阴谋，还没等哈利查出真相，食死徒已经被马尔福引入学校。在城堡的塔楼上，斯内普对邓布利多举起了魔杖……

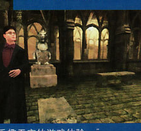
本作强调逼真的视觉效果，将让玩家感到仿佛是在看电影。游戏主要描述哈利波特要面对充满麻烦的第六年，玩家得陪同哈利参与紧张刺激的巫师决斗、调剂各种魔法药剂，还有再腾空领导葛来芬多魁地奇球队追求胜利的滋味。玩家在这趟冒险旅程中，将逐步揭开混血王子的真实身分，并且还会卷入罗恩的恋爱习题当中。

"我们相信《哈利波特与混血王子》将成为电影改编游戏的一个里程碑"，制作哈利波特系列游戏的EA英国工作室负责人Harvey Elliott说，"以制作前几款游戏过程中获得的技术成果为基础，配合任天堂WiiTM的独特控制系统，我们的制作团队和电影摄制组紧密配合，在游戏中融入故事、动作、兴奋感和电影乐趣等乐趣，为玩家带来深入的互动体验。"

"我们希望通过和EA的合作，为玩家们献上一款可以兼具跌宕起伏的故事情节和高质量的电影视听体验的哈利波特电视游戏，"华纳兄弟互动娱乐副总裁，负责业务发展的Scott Johnson表示，"哈利波特系列以天马行空的故事情节吸引了大批的读者和玩家，而哈利波特迷们将在《哈利波特和混血王子》中感受到整个系列有史以来最原汁原味、乐趣无穷的游戏体验。"

哈利波特新作 神奇的魔法世界

←过了这么多年，小小的哈里波特也已经长大了。



游戏中，玩家将重返霍格沃茨，帮助哈利渡过繁忙的第六个年头。他们还将有机会参与令人兴奋的巫师决斗，在魔药课上混合调制各种魔法药材并飞上天空带领格兰芬多队赢得魁地奇冠军。玩家们可以在体验罗恩的纠结恋情的同时慢慢走向戏剧的高潮并发现混血王子的真实身份。

游戏目前正由EA Bright Light工作室着手开发。《哈利波特与混血王子》预定于今年秋季与电影同步上市。

7月 动物特工

片名： G-Force **上映日期：** 7月24日
主演/配音： 比尔·奈伊、威尔·阿奈特、尼古拉斯·凯奇、萨姆·洛克威尔、佩内洛普·克鲁兹、乔·法弗洛、特雷西·摩根
导演： 霍伊特·耶特曼 **类型：** 真人结合动画 **出品公司：** 迪士尼公司

该片由好莱坞金牌制作人杰瑞·布鲁克海默（Jerry Bruckheimer）制作，是以豚鼠为主角的动物版007：一群智能动物受训为政府机构工作，他们组成"G特工组"以阻止邪恶的亿万富翁掌管世界。"达尔文"是这群动物特工的头儿，"华雷斯"则是一个性感的武术高手，此外G特工组成员还有出色的武器专家Blaster、飞檐走壁的侦察员Mooch以及精通电脑和信息技术的星鼻鼹鼠Speckles等。影星尼古拉斯·凯奇将在片中参与配音，另外该电影也支持流行的3D技术，观众带上特殊眼镜即可享受立体效果。

以豚鼠为主角的点子来自于本片导演霍伊特·耶特曼的儿子，在现实中军方曾训练过狗、海豚、猪来执行任务，而豚鼠特工说不定真的会在未来出现。杰瑞·布鲁克海默称这部影片"很聪明、很有趣，孩子看了会乐，大人看了也会乐"，他还直言自己已经"爱上了片中的豚鼠"。

游戏版预定2009年7月随电影同步上市，预定推出平台包括有PC、Xbox 360、PS3、PS2、PSP以及NDS等各大平台。此外还会发售手机游戏版。

↑在游戏中，玩家需要在众多机关和丰富的地形中不断前进，考验你的操作技巧哦。



豚鼠大作战

←这可不是普通的动画，而是用真实的豚鼠作为主角来演出的电影。

8月 特种部队：眼镜蛇的崛起

片名： G.I. Joe: Rise of Cobra **上映日期：** 8月7日
主演： 丹尼斯·奎德、钱宁·塔图姆、约瑟夫·高登-拉维特、雷·帕克、西耶娜·米勒、雷切尔·妮科尔斯、克勒斯托弗·埃克里斯顿、马龙·韦恩斯、阿诺德·沃斯鲁、李秉宪、萨伊德·塔马乌伊、阿德沃尔·阿吉纽依·艾格拜吉、乔纳森·普莱斯
导演： 史蒂芬·索莫斯 **类型：** 动作片 **出品公司：** 派拉蒙公司

和《变形金刚》一样，《特种部队》也是动画、玩具双管齐下的产物，是孩之宝公司很受欢迎的系列。自80年代诞生后，它已经出过155集漫画，一套电视卡通剧，成功塑造了30多个核心角色。

"G.I. Joe"是美国特训特种敢死队的代号，其成员有霍克将军、公爵、红发女郎等，从埃及沙漠到极地冰盖，这支精英部队使用最尖端的武器装备对付他们的敌人——残忍的军火商迪斯特罗和正在崛起的眼镜蛇部队，这两者妄图把世界拖入混乱与纷争，是人类自由与安全的最大威胁。

本片类似于《X战警》系列，片中充满了堪比007的超酷尖端装备和极具冲击力的视觉效果。影片导演史蒂芬·索莫斯当年在《木乃伊》里展示的充满想象力的视觉效果至今仍让人赞不绝口，据说他为了能执导《特种部队》，曾亲自找到派拉蒙CEO兼主席布拉德·格雷和制作部门负责人布拉德·威斯顿向他们展示了自己对影片的构想，结果当场就被录用。

本作的游戏版将于今年夏季发售，对应平台为PS3、X360、Wii、PS2、PSP、NDS以及PC。本作中将有12位主人公登场，各自的能力与战斗方式都有所区别。故事承接电影版，并且支持分屏合作游戏。游戏的开发将由开发了《寂静岭 归乡》的Double Helix公司负责，类型是动作射击类。

战斗精彩刺激

→动画版的《特种部队》当年曾经伴随许多人度过了美好的童年。



最顶级的战士 对抗眼镜蛇部队

豪游根特别版新闻图片区



任天堂为《Wii Sports》设计了一款插件，可在玩游戏的同时计算自己消耗了多少卡路里。



苹果的iPhone势头很猛，不过其早在1996年就推出过游戏机Bandai Pippin，可惜失败了。



《龙如》系列正在开发的新作中的那些夜店MM的扮演者将准备向社会征集。



一位名叫Joe M.的网友在他朋友的结婚宴会上看到了这个来源于马里奥的神奇蛋糕。



美国军方投入1200万美元的陆军体验中心，近日被人以“战争不是游戏”的缘由要求关闭。



次世代传媒联盟

电子游戏软件、SO COOL 动感新势力、掌机迷、

最新邮购资讯

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011
联系电话：010-64472177

每本另加挂号费3元



■口袋迷(14) 定价19.8元

第一时间为广大玩家奉上《口袋妖怪白金》的彻底攻了，同时还有经典口袋游戏的深度研究。本期赠品是口袋迷神奇帽子，随机二选一，请注意购买时向零售商索要。



■Wii动力 定价18元

Wii玩家的终极宝典！众多既实用又好玩的内容等你来发现，热门攻略特别策划详细研究等精彩内容看不过来。威动力dvd全面收集88款最新好玩游戏及众多工具，必买！



■NDS标准典藏08终极版 定价18元

2008年最新NDS典藏登场，全面补充春至秋的热门资料及游戏，全书100%全新内容绝无水分，DVD光盘收录100款以上的经典中文游戏，及十数种最新必备实用工具。



■口袋迷(13) 定价19.8元(豪华版29.8元)

广大口袋迷期待已久的《口袋迷13》来啦！本期精心改 版为特制双层封面，赠送NDS主机收藏包、口袋迷舞动助威棒、四格漫画特辑、08剧场版主题折扇等精美赠品，值得收藏！



■NDS终极奥技 定价:19.8元

为广大NDS玩家详细介绍各种软件使用方法和技巧，主机和周边纵览和购买推荐。NDS发售至今200多款优秀作品推荐，附送实用超值DVD。



■掌机迷2009年第5期 定价9.8元

本期给大家带来《魔界战记2》《牧场物语蜜糖村》的详细攻略,特别策划带大家走进游戏中的“怪圈”。



■SO COOL 2009年第(5)期 定价15元

超级科技感的全新《SoCooL》现已正式上市，在诸多热门单元中，你可以掌握今年最流行的穿搭风潮。各大洲鞋款对撞，以及愉悦的夜跑概念提倡等等，如果想要掌握最COOL的资讯，就马上入手吧！



■口袋迷精华本2 定价:24.80元

口袋迷新春大餐又来了！本次集合第六至第十辑的精华内容，全部重新编辑修订，重新排版制作，绝对全新效果，并有百页以上全新内容收录，口袋迷不能错过的收藏宝典。

电子游戏软件

2008年第1－24期	9.80元
2008年(6－7合刊)	15.00元
2009年第1－10期	6.99元

电子天下·掌机迷

2008年第1~18期	8.80元
2008年第19期	9.80元
2009年第1~5期	9.80元

动感新势力

64~65、72、74~76期(其它已售完)	9.80元
66、72~76期DVD豪华版(其它已售完)	15.00元

SO COOL(搜酷)

创刊秋、冬季、06年1－12期(2、5、10、11期已售完)	15元
2007年1、3－12期	15元
2008年1－12期	15元
2009年1、2、3、4期	15元

口袋迷14、16	19.8元
NDS标准掌机典藏2008终极版	18元
Wii动力	18元
口袋迷13普通版\豪华版	19.8\29.8元
口袋迷12普通版	19.8元
PSP终极奥技(修订版最新加印)	19.8元
口袋迷11普通版	19.8\29.8元
口袋迷精华本2	24.8元
游戏的设计与开发(平装\精装)(半价)	25\28.5元

郑重向您承诺：

更高星级认证；更多购物保障

●游戏市场价格广告版

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2009年6月10日。本版广告联系电话:010-64472729转401

●商家信誉星级鉴定说明

①新加入商家起始信誉等级为3星。②完成相应义务后,商家在本版信誉等级会逐渐增长,每增加到5颗星,信誉级别会升级到"花"级。③完成"五花"级信誉度后的商家,将成长为钻石级商家。④每接到消费者一个认证投诉,并未能及时处理,商家信誉将降低一级。⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后,将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格,将在下期杂志中进行声明。







PS2 9万系列		PSP2000		40GB PS3	双65NM360	Wii	NDS LITE
900 上海报价	900 北京报价	1450 北京鼎好	1480 南京阿童木	2750 北京报价	日版1750 艺隆聚兴	1450 北京报价	780 武汉夏源
850 北京鼎好	950 济南报价	1500 上海报价	1500 济南报价	2700 广州报价	1750 北京报价	1450 广州报价	800 上海报价
880 广州报价	900 成都报价	1500 山东报价	1500 广州报价	2700 上海报价	1750 上海报价	1500 上海报价	750 北京鼎好
900 天津报价	880 深圳报价	1520 成都报价	1500 重庆报价	2750 成都报价	1750 成都报价	1550 成都报价	800 成都报价
950 山东报价	900 重庆报价	1480 深圳报价	1500 天津报价	2750 山东报价	1750 广州报价	1550 山东报价	800 广州报价

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时,发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。

■投诉方法：北京安外邮局75信箱 ■邮编：100011(请在信封注明"广告投诉")

■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料,包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

消费者须知

所有主机价格变换频繁，以上部分广告刊登价格可能会有变动，外地邮购主机的消费者须提前致电各商家，询问当时的售价，以免造成麻烦。以上刊登的绝大多数价格均真实可信，请消费者放心。

另外，消费者一定要向商家索取全套的购物凭证，如果发生产品质量等问题，请备齐所有购物凭证，致电本刊广告部，我们将及时为您处理。投诉电话：010–64472729转401，或可以用邮寄信件的方式，具体地址见本页上方。

本版广告招商

本版广告现对外广泛招租。凡经营电视游戏及掌上游戏主机、配件、游戏软件等相关产品的商家，均可来电咨询广告刊登业务。本刊广告遵循诚信原则，有意刊登广告的商家请准备好营业执照和法人代表身份证的复印件，以备本刊索取，用于规范双方的责任和义务，保证双方的利益。有意者请致电：010–64472729转401或手机：13810579231 乔先生

为了让广大消费者安心购物，请大家在邮购时先打电话向商家进行商品种类和价格的详细咨询。另外，如有购机方面的问题咨询，也可以致电：13810579231（短信不复），或加QQ号：75621006（周一到周五 上午11点到下午4点）我们将为您的购机计划提出合理建议。



由俄罗斯的Gaijin Entertainment制作的动作游戏《鬼刃》（Oniblade）是一部欧洲人制作的日式风格人设与西式动作要素结合的作品，由UbiSoft发行。该游戏在推出美版和日版的时候，更名为X Blades，并且于4月底正式在日本发售。和《波斯王子》、《刺客信条》等Ubi的游戏一样，该作在制作日版的时候除了界面改为日语之外，全部配音也变成了日语，其中女主角Ayumi的声优由著名的钉宫理惠担当，不知道平时喜欢看动画的钉宫粉丝们会不会支持这个游戏。本作是以刀剑动作和射击相结合的动作冒险游戏，从动作上来说与《恶魔猎人》有相似的地方，虽然在细节上比不上当下的许多大作，但是总体来说，还是一部值得推介的作品。 □文/猴子

Check! 特殊技的设定方法和使用

游戏中的通常攻击只有2种：剑技（X键）和枪技（RT）。B、Y、LB、RB四个键用来装备主角目前已经习得的特殊技能。按Back键进入技能选单，白色的技能是已经购买的，可以直接装备到上述的4个键上。在战斗的时候可以很方便地使用。根据不同属性的敌人，随时更换特技是玩家们需要熟练掌握的手段。因为敌人经常以不同的组合出现，在进入下一场景之前，往往需要考虑很多因素。



↑游戏中的特技习得方法十分简单，只要刷到足够的金钱（魂）就可以购买。

Check! 重要的水晶能力补充系统



↑在面对众多敌人的时候，场地上的水晶是为主角恢复体力和气力的重要道具。

在和敌人作战的时候，场地上有时会出现不同颜色的水晶，大致分为以下几种。

红色水晶：增加主角的气槽

绿色水晶：回复主角的体力

黄色水晶：增加主角拥有的"魂"的数量

橙色水晶：使主角的双刀带有火焰效果，强化攻击。

蓝色水晶：冻结屏幕中所有的敌人。

这些水晶会在同一场地反复出现，在战斗激烈的时候，巧妙利用这些水晶是取胜的秘诀。因为敌人的单体能力不是很高，但是当他们大量出现的时候，玩家的HP和气力往往会在很短的时间内消耗掉，这时这些水晶就是救命的宝物了。

游戏基本操作

按键	操作	按键	操作
方向键	切换射击模式	RB	特技3
A键	跳跃	LB	特技4
B键	特技1	左摇杆	控制角色移动，按下为积攒气槽
X键	剑攻击		
Y键	特技2	右摇杆	旋转视角，按下为校正视角
RT	枪攻击	Start键	进入选项菜单
LT	锁定目标	Back键	进入主菜单

Check! 气槽的积攒和使用方法



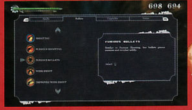
↑在敌群中，使用普通技积攒气力，之后用必杀技将敌人清除干净。

主人公Ayumi的攻击主要分普通攻击和魔法攻击两种。魔法是要消费气槽（Rage）的，气槽的增长方式主要有5种：用剑打击敌人、被敌人攻击、打破红色水晶、从主菜单的"Item"选项中购买，以及按住左摇杆攒气。Ayumi所有的必杀技和魔法等特殊攻击都是需要消费气槽的，因此在与大量强敌作战的时候，适当地对敌人造成连击，积攒气槽是必要的。在游戏初期，可以用魂购买气槽，因为这时候消耗的魂不是很多（HP也可以用魂购买）。但是到后期购买气力的时候相对花费的魂就很多了，与买HP救命相比，气力可以比较简单地从敌人身上刷到，所以我们还是比较推荐用杀敌的方法来积攒气力。另外，在周围没有敌人的情况下，主角的气力会逐渐消失，与此同时变成HP，补充体力。所以在敌人少而HP不多的情况下，用气力来恢复HP也是一个比较取巧的方法。每当完成一个关卡，进入下一个场景的时候，HP会自动补充满，而气力则会归零，一定要注意这一点。



Check! 游戏的商店系统

这个游戏的升级系统和《战神》、《恶魔猎人》相似，没有经验值的设定，主角的所有能力都依靠主菜单下的"商店"系统进行提升。"魂"（Soul）作为游戏中唯一的货币，用来购买各种技能。打碎场地中的东西可以得到魂，在杀死敌人的时候，敌人变成魂被主角吸收。连击数越多，可吸收的魂也就越多。在各个场地收集菱形的"魂石"，不同颜色的魂石可以增加不同数量的魂。每通过一个场地时，系统会根据主人公的过关时间、杀敌数、魂石和隐藏秘宝的取得数、游戏难度等要素做出评价，追加部分魂作为奖励。当你觉得魂不够用的时候，就找敌人杂兵多的地方刷魂吧。



↑除了魂之外，玩家的普通技包括格斗、射击和空中攻击都是通过取得碎片进行升级的。

XBOX 360 X360	本刊译名：鬼刃		发售日	
	动作冒险	UBI Soft	6980日元	日版
	DVD-ROM	1人	2MB	17岁以上

财宝猎人少女挑战诅咒的命运

01 遗迹
The Ruins

开场动画结束之后，女主角可以自由控制了。本关是训练关，首先按照提示破坏这里的一些坛坛罐罐，从中得到魂。魂除了用来购买新技能之外，还可以补充HP与气槽，只要你有足够的魂，在战斗的时候随时可以加血，即使是强力的BOSS也可以撑下去。

所有的东西破坏完毕之后，跳过前面的沟进入下个地区。连按两次A键可以实现二段跳。上去之后走到前面跳下来，来到一片开阔地，这时候敌人（Pangos）出现了。这些杂鱼不必费心，一通狂砍把它们收拾干净即可。干掉地上的敌人后，空中出现一种六翼飞虫（Sixwings），不能直接打，按RT用枪把它们干掉。按住LT可以锁定目标。干掉这些虫子后，系统提示可以购买技能了。按Back键打开技能选单，选择技能“地震”（Earthquake），之后把它设置在一个快捷键上。设置完毕之后又出现大量Pangos，还有一种既像螃蟹又像蜘蛛的小怪物。注意小怪物不能用刀砍，首先把大个的Pangos干掉几只，攒满气槽之后使用特技，将地面上的敌人全部震死。干掉所有敌人之后继续往散碎的魂。



前面的路上出现了冰之精灵（Ice Elemental），普通攻击对它无效。首先要购买技能“火球”（Fireball），如果气槽不够再买点气。装备好之后按LT锁定敌人，之后用火球将其消灭。敌人会反复出现多个，都干掉之后就可以通过这里了。打碎此处的石棺，可以得到一个银色的碎片。拿到碎片之后来到闪光的门那里，进入下一关。

02 太阳神殿
The Sun Te mple

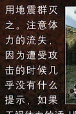
BOSS: The Light

这是游戏中的第一个BOSS。它看起来刀枪不入，实际上很好对付，只要按住LT之后用火球猛攻就可以对它造成伤害。首先要和它保持一段距离，之后干掉周围的杂兵积攒气槽，之后锁定BOSS用火球连击。如果被杂兵围困，就使用地震将它们打散。敌人的杂兵是无限出现的，所以不必担心没有气力。场地周围有红色和绿色水晶，可以随时补充。总体来说这一战并不难，来回周旋几次，BOSS就被打倒了。

03 遗弃的海岸
The Abandoned Coast

剧情结束之后，Ayumi来到了海岸处，突然她身上的诅咒开始发作，空中出现了瘴气一样的怪物，地上开始出现小螃蟹。用枪可以从远处将它们干掉，在近距离可以使用地震将它们震死。场地上有红色水晶，可以攒满气槽，当敌人围过来的时候一口气将它们全灭。

消灭螃蟹之后，六翼虫从远处袭来。使用枪或者火球可以轻松干掉它们（用剑也可以，注意近战的时候容易受伤）。消灭了六翼虫之后，穿盔甲的敌兵（Pangolin Warriors）开始出现。它们的攻击力比Pangos高一些，但是打法基本相同。首先是X键连砍，之后



用地震群灭之。注意体力的流失，因为遭受攻击的时候几乎没有什么提示，如果无视体力的话，HP很快会被榨干。当体力减少到四分之一以下的时候，就应该考虑加血了。如果死掉的话，整个一小关都得重新打。消灭这些敌人之后，在海岸左边尽头找到金色碎片，右边建筑物的尽头处有一个红宝石碎片。



04 巨石阵
The Stone Circle

BOSS – Giant Galapagos

这个BOSS身形巨大，行动迟缓，但是会很可怕的火球攻击（还会跟踪），周围杂兵无数。但是要打败它也非难事。首先花1000魂买一个特殊技能“瞬移”（Teleportation），之后按方向键+特技键就可以闪开敌人的攻击了。如果之前把路上能打碎的东西都打碎了，魂石也一个不差地收集了的话，应该攒下足够的魂了。不然的话就从这里无限出现的杂兵身上刷吧。

有了瞬移之后，先杀一些杂兵攒气，之后用瞬移跳出敌兵重围，用火球猛攻BOSS。BOSS射出的火球可以用瞬移躲开。打倒BOSS之后，在这里的沙滩上可以收集到一个银色碎片，之后进入下一关。

05 通天的阶梯
Stairway to Heaven

在这里Ayumi会遇到一群最难缠的敌人——幻影（Phantoms）。这些家伙在天上飞来飞去，很难打到，经常发动突然袭击，还会组成魔法阵，给主角造成严重伤害。现在先尽量无视它们，沿着台阶一直跑上去，别慌不择路掉下去，不然就挂了。跑到上面之后，躲开加强版六翼虫的魔法球攻击，之后用枪把它们打落。同时还要提防幻影的魔法阵，当有5个幻影同时出现的时候，立即打掉其中一个。消灭多批六翼虫之后，场地清理干净，回到一开始的地方，找到金色碎片，之后过关。

06 海上遗迹
The Ruins Above the Sea

在这里可以找到一块红宝石碎片。同时需要注意的是一种像火球一样的怪物生成器（Monster Generators），周围的幻影就是这些东西招呼出来的，此时要优先把怪物生成器都破坏掉（有的在台子上，得跳起来打），如果购买了特技火焰刀（Fire Blades），就可以强化攻击，加速破坏这些可恶的生成器。将这些火球都打烂之后，再干掉这里的幻影就可以通过了。

07 分歧点
The Fork in the Road

这里没有幻影，只有强化的怪物兵。使用物理攻击（配合火焰刀）+地震把这些敌人清理干净，之后打碎右边的石像，得到第三块银色碎片。此时武器升级，攻击力提高，以后找到更多碎片还可以提升。之后从发光的出口进入下一场所。

08 观测台
Observation Site

这里没有任何敌人，一直朝前走，Ayumi不小心误入陷阱。在封闭的房间内，不断有地刺钻出。此时只能躲避这些刺，一开始它们是一排一排出现的，之后按照一定的规律出现、消失。一直保持在无刺的地方，来回重复几次之后，跑向一进门的地方，成功脱险。

剧情之后是对敌兵的清场战。升级之后的火枪对付幻影更加容易，其他的地面杂兵用老办法对付。在这里可以找到红宝石碎片与金色碎片，通常攻击和空中攻击也得到了提升。消灭敌人之后，从台阶一直上去，进入下一场所。

09 死亡回廊
Deadly Passage

这里有几处断头台一样的设施，必须用冲刺（两下方向键一下A）的方式通过。但是这个冲刺的键位设定实在太难掌握，一不小心就变成跳，正好送到刀片上。因此过这里之前需要反复练习一下。通过这里之后回到海上遗迹，从这里进入分歧点，从闪光的门那里进入斗技场（不过如果此时魂在7000以下的话先别急着去）。

10 斗技场
The Death Arena

BOSS: The Dark



这场BOSS战，如果有新的技能闪光剑（Sparkling Sword）的话比较好过。这个特技需要7000魂来购买，所以如果魂不够的话，就在进入这里之前杀敌刷一下。刷足魂之后，从分歧点进入斗技场。这个和之前的Light不同，会主动袭击主角。在习得闪光剑之后，先杀几个杂兵攒满气槽，之后在BOSS靠近之后用闪光剑对付它。每次只能扣掉它的一小部分体力，因此需要反复和它周旋，利用场地中的红色和绿色水晶，一点一点磨它的血。注意在攒气的时候一直要躲开BOSS，不能和它硬抗，否则很容易被打死。除了闪光剑之外，推荐装备的特技只有地震和瞬移，这些是对付杂兵用的。打败BOSS之后，其他敌人也自动消失。在这里清理一下场地，得到金色和银色碎片各一个，之后可以过关了。

11 遗迹2
The Ruins 2

往前走一点之后所有的通路会封死，之后周围都是杂兵，还是靠攒气+地震把它们清理干净。当敌人清除干净，所有的门打开之后，打碎这里所有的东西收集魂，注意有些东西打碎之后会放出幻影。之后一直向左走，道路又被封闭，此时出现的敌人更多更强大。此时出现的幻影可以用升级之后的枪对付，清理完这里之后，继续在这里打碎东西收魂，如果顺利的话，杂兵加上破坏背景上的物品就可以收到10000以上的魂。

这时回到开始进入的地方，朝相反方向走。前面又是大量的杂兵。把这里清理干净之后，从左边解开封印的地方进入，遇到最后一波敌人，在这里墙边的

平台上可以找到一个红宝石碎片。把残余的敌人收拾干净，前面出现出口，可以离开了。

12 石巷
The Stone Alley

BOSS: Ice Elemental



这次的BOSS是冰之精灵，在最初的关卡曾经见过，但是这次出现的冰之精灵只有一个，体力很高。它只能用火球来打，因为没有杂兵攒气，所以只能用魂来买。还有一个方法，用枪射击BOSS和挨打的时候可以攒气。BOSS会发射跟踪弹，能穿墙攻击，中了它的冰弹之后行动速度会急剧下降。此时需装备火焰刀和火球，如果魂足够的话，花21500魂买一个特技Furious Shooting（按方向键下切换），可以增强枪的威力。BOSS被射中之后会出现硬直，此时适合买血回复，以及使用火球攻击。打倒BOSS之后一直走到路的尽头，进入下一关。

13 海贝
The Seashell

这里又有怪物生成器出现。在对付出现的怪物同时先把这些生成器干掉。这一关的生成器很多，注意有许多放火球的敌人出现，这些会使魔法的敌兵必须先收拾掉，否则接下来很不好对付。清除了全部敌人之后，回到桥那里，进入下一个场所。这里很简单，只需从回转的桥那里通过，不要被机关击中掉下去就可以了。

14 大门
The Great Gates

BOSS: The Queen Spider

沿着台阶一直上去，过桥之后与女王蜘蛛交战，BOSS周围有杂兵守护，天上飞的怪物会帮BOSS挡子弹，先干掉它们。之后杀周围的小蜘蛛攒气，再用黑暗魔法球（Dark Ball）对付BOSS。注意飞行怪物会复活，一旦它们再次出现，又需要用枪解决这些难缠的家伙。注意体力的流失，灵活利用场地中的绿色水晶。当女王蜘蛛被打倒之后，清除残余的杂兵，就可以离开了。走之前先到桥上，一直往左走，用二段跳来到一个长草的阳台上，得到一片银之碎片。这时枪的威力将升级，可以同时瞄准2个敌人射击。之后在最右边尽头可以得到大量的魂。

15 拱桥
The Arched Bridge

在进入这里之前，首先要购买新的魔法"冰箭"（Ice Arrows）。虽然很贵，但是现在应该攒了差不多的魂了。买下特技装备好之后，沿着桥一直走过去，遇到了一批火之精灵。它们比冰之精灵好对付，用冰箭可以很容易地把它们打下来。地上有红色水晶，可以用来攒气。消灭掉所有的火之精灵之后，天上又有大量幻影出现。升级之后的枪加上愤怒射击可以很快清理掉这些家伙。干掉这些幻影之后再消灭一批火之精灵，之后就可以走了。

16 通往神殿之路
The Way to the Temple

往前走几步之后又会遇到诅咒，之后是铺天盖地的杂兵来袭击你。由于此时枪已经升级，对付满地的螃蟹也不再是问题。随后出现的是幻影，跳起来用枪消灭它们，当地面杂兵围过来的时候用地震对付它们。此时又会出现一群六翼虫，它们带来的伤害比幻影大，所以要优先解决掉。在杀敌的时候注意体力的流失，随时准备加血。接下来出现的敌人包括强化兵和怪龟，用闪光剑对付它们。将这些乌龟都干掉之后，再扫除剩余的杂兵，就可以打扫战场收集魂了。在这里打碎石像可以找到一块金之碎片。

17 暗黑神殿
The Dark Temple

BOSS: The Dark

这是和黑暗战士的第二次战斗。首先预备好冰箭（或者购买新的魔法：冰花Ice Flower）和闪光剑，战斗开始之后先用冰箭干掉BOSS周围的魔法师（没有气槽可以用魂买），之后BOSS会朝你冲过来。用冰箭将其冻住，之后用闪光剑猛攻。当冰箭的魔法失效之后，立刻躲开再用冰箭射它。如果它召唤魔法师，就按照刚才的步骤重来。反复几次之后，BOSS会趴在地上使用魔法，一次可以打掉一半的HP。此时需要远远地躲开。好在这种魔法速度很慢，有足够的时间加血扛住。之后它会召唤杂兵，这些兵不像魔法师一样难对付。接下来还是用冰箭+闪光剑攻击，当BOSS的体力下降到一定程度之后它会使用瞬移并且放魔法，注意闪避，还是用刚才的方法冻住它之后攻击，很快就可以把它打败。之后回到暗黑神殿，收集所有的魂之后离开。

18 坡道
The Long Descent

一直往前走，直到路被封死的地方。清除杂兵之后往前走，又一场杂兵战之后往右，在台阶底部可以找到一块红宝石碎片。干掉周围的杂兵之后，继续朝前面的台阶走，消灭最后一批敌人，从发光的门那里出去。

19 迷宫
Dungeon

在进入这里的时候，系统会提示你可以使用两种新的枪技：Wide Shot（按方向键左切换）和Mega Shot（按方向键右切换）。这两种特技实际上用处不大，但是在这一关会用上它们。第一批出现的敌人用Wide Shot搞定，之后出现巨大化的杂兵，此时可以使用Mega Shot。这种特技需要按住RT蓄力之后才能使用。干掉5个巨大杂兵之后，就可以离开了。在这时要换回Furious Shooting模式，它比那两种新技要实用很多。

20 废弃的海岸（夜）
The Abandoned Coast(Evening)

装备好冰箭，之后往前走，干掉路上出现的火之精灵。之后出现的杂兵用火焰刀或者闪光剑对付，用地震对付地上的螃蟹。如果购买闪电剑（Lightning Blades）对付杂兵会更有效。之后幻影也会出现，最后出现的敌兵是蜘蛛。清理这些敌人之后，在这里的两端可以找到金银碎片各一个，之后就可以离开了。在之后的战斗中需要用到Ice Flower魔法，如果你的魂不够，可以退回之前的场景，再进入这里刷魂。

21 巨石阵（夜）
The Stone Circle(Evening)

BOSS: Ancient Sixwing

这次的BOSS是巨大的六翼虫。它本身没什么麻烦，只会放黑暗魔法。但是周围的杂兵会给BOSS输送能量，这时候BOSS是无敌的。此时需要使用Ice Flower冻住所有杂兵，之后使用闪光剑+ Furious Shooting可以有效地扣除BOSS的体力。在杂兵复活之后，把它们重新冻住，然后重复刚才的打法。充分利用场地中的水晶，回复HP和气槽。如此往复，BOSS的体力逐渐枯竭，打倒它之后取得新的红宝石碎片，之后离开这里。

22 通天的阶梯（夜）
Stairway to Heaven(Evening)

BOSS: Dark Guardian

这次终于可以把以前出现的那个空中的紫色怪物干掉了。首先来到阶梯顶端，装备好闪光剑。如果魂足够的话，可以购买新的特技光射线（Ray of Light）。

BOSS和之前的两个精灵一样，会使用魔法球或者跟踪弹攻击，跟踪弹可以打下来。它的攻击造成的伤害比以前的精灵要大一些，注意体力的流失。好在它移动的速度不快，使用闪光剑和枪攻击效果较好，如果有光射线，也可以直接用这种魔法攻击。

BOSS会使用分身攻击。这时候需要用带有闪光剑效果的枪把它的分身打掉，之后剩余的分身会重新组合。如此反复几次之后，BOSS就被干掉了。

23 海上遗迹（夜）
The Ruins Above the Sea(Evening)



这一关的敌人变成了冰、火、暗三种精灵，所以需要装备火球、冰箭和光射线三种魔法。之后就是干掉这里所有的怪物生成器。当所有的生成器被摧毁之后，用三种魔法将敌人全部清理干净，然后来到分岐点。在这里有很多的幻影，干掉它们，拿到一块银之碎片。这时会出现2个闪光的出口，选择通向观测台的出口。在那里可以拿到2块碎片，消灭敌人可以得到135万左右的魂，用来购买今后需要的闪电魔法（Lightning Range）。

24 观测台
Observation Site

来到原先有陷阱的屋子，之后往前走，路上有大量的敌人出现。此时应该有足够的魂购买新的加速魔法Lightform，用它配合Ice Flower、闪光剑和地震，可以有效地消灭敌人，并且增加连击数，获得更多的魂。把敌人清理干净之后，在阴影的地方找到黄金和红宝石碎片各一个。收齐所有的碎片和魂之后从发光的门返回，经过死亡回廊、海上遗迹，回到分岐点。如果此时魂不够买闪电魔法，就在这里刷一下魂。

25 斗技场（夜）
The Death Arena(Evening)

BOSS: Depressor

机械兵BOSS本身并没有太大麻烦，它只是在场地上来回游荡，用机关枪漫无目的地扫射，而且伤害也不是很大。但是它召唤出的巨大蜘蛛却很麻烦，这时就要使用闪电魔法了。无论BOSS还是蜘蛛都无法抵抗这种魔法，而且闪电可以有效地命中目标。这是只需围着BOSS跑动，躲闪攻击，在适当的时候使用魔法。此时不需要离BOSS太近，注意HP的流失，以及积攒气槽。打倒BOSS之后，打碎场地两端的石棺，找到金银碎片各一个，格斗和枪技升级到最高，之后可以离开了。

26 遗迹2（夜）
The Ruins 2(Evening)

在这里的第一个场景，需要干掉所有的幻影和杂兵。收集完所有的魂之后下台阶一直往深处走。前



面还是封闭的道路和成群的敌人，清理完毕之后向左一直走，出去之后跳上平台，找到最后一块红宝石的碎片，空中攻击的等级也涨满了。之后消灭所有的敌人，从发光的门出去。

27 石巷（夜）
The Stone Alley(Evening)

往前一直走，到原先打冰之精灵的地方。在这里会出现一些特殊的蜘蛛和其他杂兵，只能用魔法打击。这时是使用闪电的时候（先干掉杂兵攒气）。消灭掉蜘蛛和杂兵之后，打碎所有能打碎的东西，收集魂和一个银之碎片（现在已经没用了，但是以前没有吃满的话现在是补完的机会）之后离开。前面的场景有一个金之碎片，干掉所有的怪物生成器，清除所有的火之精灵。这里不算复杂，只是敌人比较难对付一点。之后过机关桥，回到大门那里。

28 大门（夜）
The Great Gates(Evening)

BOSS: The Dark

这是和暗之BOSS的第三次，也是最简单的一次战斗。这里需要使用光射线、冰花、火球、冰箭四种魔法，先把它们设置好。随后出现的BOSS只有自己一人，首先用光射线猛攻，随后它会召唤一群精灵系的怪物，点燃斗技场中间的火炬，或者召唤其他杂兵，使自己变成无敌状态。

如果它用精灵点燃火炬，就用相反的魔法将火炬打灭。当它召唤杂兵的时候，用冰花将杂兵冻住，破坏BOSS的无敌状态，之后集中攻击BOSS。注意BOSS会使用风魔法将主角吹开，还好这里有一个桥可以作为掩护，不会被吹下去。之后重复刚才的打法，很快就可以将BOSS击败。之后场景陷入黑暗，最终BOSS登场，但是这只是和它的第一次战斗。

29 黑暗之门
The Great Gates(Darkness)

BOSS: Obsessed Jay

这个BOSS最烦人的地方是每隔10秒左右就会放冰魔法把主角冻住，使战斗的时间大为延长。首先要干掉天上来回飞的幻影，用枪打掉它们，之后用光射线攻击BOSS，在它攻击的时候躲开，反复攻击直到它再次召唤出幻影为止。注意利用场地中的水晶回复气槽。用这种打法和BOSS周旋，最终将其打败。之后可以得到2块碎片。

30 城堡入口
Entrance to the Castle

往前走几步之后，就会遇到敌人的围攻。第一批敌人很好对付，使用冰花和地震将螃蟹清理干净，同时给杂兵带来伤害。把这些敌人全部打死之后，进入下一个房间，这里的敌人以幻影为主。在路上打碎一个巨像，可以得到一个银之碎片。到了前面的房间之后，先打掉所有的怪物生成器。但是在干掉这些生成器之后，敌人反而越来越多。这次的敌人还是地面系，用闪电对付。杀光这些敌人之后回到主通道，来到另外一边，把那里的怪物生成器清理干净，消灭掉所有的敌人之后，回到大厅中部，从发光的门进入。

31 双塔
The Two Towers

这里的敌人主要是魔法系，会瞬间移动。这是需要装备光射线，或者购买新的特技"闪光"（Flash of Light）。用光射线把敌人逐个干掉，之后出现的敌人除魔法师之外又增加了杂兵。打倒杂兵补充气槽，之后用刚才的魔法将魔法师干掉。当魔法师全部死光之后，使用闪光魔法收拾掉所有的杂兵。之后从台阶拾级而上，进入下个场所。临走之前破坏这里的石棺，可以得到一块金之碎片。

32 石柱大厅
The Hall of Columns

这里是另外一个斗技场，出现的敌人很多。首先是幻影，之后是地面杂兵。使用新习得的闪光魔法可以轻松干掉它们。之后新一波攻击中包括一只巨龟，用闪光剑干掉它。攒满气槽之后用闪光魔法干掉剩余的杂兵。这里的敌人基本上都是以前经常出现的，我们对付这些怪物也有不少经验了，基本上结合以前所有的技能就OK了。干掉所有的敌人之后能找到最后一块碎片，进入下一场景。



33 地下大厅
Underground Hall

这里只有一个敌人：巨大恐龙（其实就是杂兵的巨大化版本）。只有用3级射击连续技才能干掉它。出法很简单，接近敌人之后输入X、X、RT即可。重复这一招就可以杀死恐龙，之后进入最后的战斗。

最终BOSS: Obsessed Jay

这是和BOSS的最后一次交战。这次的BOSS还是喜欢使用冻结魔法，而且还会召唤地刺攻击。我们对付它的时候，还是要用上次的战术，注意当BOSS双手不再举起的时候，它会像暗之武士一样使用损血一半的死亡魔法。此时可以使用魔法Lightform，躲开它的攻击。因为是最后一战，所以不必在乎剩下多少魂了。注意及时补充HP和气槽，灵活地躲闪BOSS的攻击，并且不失时机地用光射线对其猛攻。坚持下来，就可以欣赏精彩的结局了。

关于Good Ending

也许大家想不到，影响游戏结局的要素在于升级系统，不要购买任何暗属性的魔法，如果买了的话，即使没有使用也不会有好结局的。不使用暗属性魔法会使通关难度提高，但是这也是看到Good Ending的代价。如果各位没注意买了的话，那就只好砍掉重练了（笑）。另外在通关一次之后可以打开Pro难度，还有两件新的服装。

高难度挑战攻略心得

在高难度下，敌人的攻击力、防御力、攻击意识都会得到很大的提升，对于玩家来说，这种单纯增加难度的游戏方式多少显得有一点烦人，不过对于喜欢这个游戏的人来说，但是这样的难度提升就很有挑战性了。在高难度下，过关评价会有加成，所以难度越高，过关之后得到的魂也就越多。除此之外，因为敌人的防御力增加，所以打死敌人的时候造成的连击数也更多。所以在敌人们对Ayumi磨刀霍霍虎视眈眈的时候，我们有更多的魂来购买HP，这样即使在严酷的环境中也可以有更多的机会生存下来了。基本上，地面上出现的大量敌人是造成女主角瞬间死亡的最主要原因。对于这些看着不屑一顾但是实际上危险之极的家伙，最好的方法是先用连续攻击积攒足够的气力，之后用地震消灭它们。大家抱着对这个游戏的爱，向着全部成就发起挑战吧，只要你有恒心，要把Pro难度打穿也并不是不可能的事情。

游戏成就一览

成就名	点数	解锁方法
Easy Walk	10	以Normal难度完成游戏
Everyday business	20	以Hard难度完成游戏
Tough fight	30	以Pro难度完成游戏
Oops, are you OK?	10	杀死第一个敌人
Annoying fly	10	用剑杀死空中的敌人
Take that!	10	完成一套连续技
Can't touch me	40	无伤完成一个关卡
Can you EVER touch me?	60	无伤完成6个关卡
Flawless victory	50	无伤打败BOSS
Magic woman	40	只用魔法完成关卡
Being good is easy	20	以Normal难度达成Good Ending
Good girl	30	以Hard难度达成Good Ending
It's hard to be a good girl	50	以Pro难度达成Good Ending
Servant of the Dark	10	学会所有暗系魔法
Light adept	10	学会所有光系魔法
Finish him	50	在暗黑神殿打败Dark
Counter impossible	30	连击数的评价达到"IMPOSSIBLE"
Dark side	20	第一次使用Dark form
Light side	20	第一次使用Light form
Lock and load	50	学会所有射击特技
Let's go shopping	30	使用过所有的Item
Nice silver thingie	20	收集3个银之碎片
Nice gold thingie	20	收集3个金之碎片
Nice ruby thingie	20	收集3个红宝石碎片
Shooting master	20	射击等级升到最高
Melee master	20	格斗等级升到最高
Airstrike master	20	空中格斗等级升到最高
Master of all skills	50	三种战斗等级都升到最高
Unbelievable metabolism	20	体力回复等级升到最高
I'm so special	20	所有特殊技升级
Monster hunter	10	杀死100个敌人
Monster killer	20	杀死1000个敌人
Famous monster eliminator	50	杀死10000个敌人
Soul collector	10	收集5000个魂
Great soul collector	20	收集50000个魂
Epic soul collector	30	收集500万个魂
The best soul collector	50	收集5000万个魂

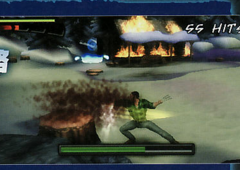
X战警主角金刚狼的坎坷人生

X战警系列在我国有着许多的支持者，这次随着电影版的上映，游戏也同步发售，家用机版与掌机版在内容上有所不同。游戏中许多设定都体现了金刚狼的特殊能力，例如除了能够自动回复体力的不死身外，还能发动狼眼模式"遥感"远处的敌人分布甚至是看到隐形的敌人等等。

剧情方面，我们也可以从游戏中了解到作为系列主角的金刚狼以前的身世情况，甚至是他那个有着强大精神控制能力的女友银狐，以及与兄弟剑齿虎反目成仇的原因等等。结尾处的交代颇有意味，看过前3部电影作品的朋友也能借此了解到许多真相。喜欢X战警和金刚狼的朋友不妨玩玩本作。 □文/北斗



拥有无敌的不死身 凭借利爪踏上复仇之路



体力自动回复：金刚狼的一大特点就是在没有受到致命伤害的情况下可以自动回复与再生，游戏中将这一能力也进行了忠实再现。当金刚狼受伤后，只要一段时间内没有受到伤害就会自动进行回复，回复的速度与"Health Factor"这一数值相关。当金刚狼受到持续伤害（如火焰）时，屏幕周围以及血槽都会变成蓝色，极特别的情况下还会进入体力回复不能状态，濒临死亡时屏幕会变成红色。

强化能力：金刚狼有三项数值："Health"代表体力上限，"Health Factor"代表自动回复体力的速度，"Damage"代表攻击力。各项数值一共可以提升4次，每打通一关就会强化1次其中某项数值，不过这个是系统自己强化，玩家不可选择。

分支任务奖励：每一关除了主任务之外还有不同的分支任务，分支任务有许多类型，有要求不死不重新读取过关的、有杀死一定数量敌人的、有在限时内杀死特定敌人的、还有找到并摧毁特定目标等等。完成这些分支任务可以开启隐藏的设定画面、动画以及录音文件。

通关后的奖励：将游戏以任意难度打穿一次后，标题画面的"CONTINUE"就会变成"RECALL"，此时可以自由选择之前的关卡和难度再次进行挑战。



PS Portable PSP	本刊译名：X战警前传：金刚狼		2009年5月1日	
	动作游戏	Activision	39.99美元	美版
	UMD	1人	832KB	17岁以上

THE KOGA OFFENSIVE

主要任务 抵达道场并击败"Hand"
分支任务 打倒25个敌人；无伤害过关

（这份报告关心的是最近发生的一些事情。由于"DEADBOLT"计划相关知识的重要性，派遣了"TEAM X"小队前往日本。作为这类行动方面的专家，TEAM X小队的任务是获得相关信息。）

本关相当于是教学关卡，一开始的场景会先不断出一些杂鱼忍者，可以用它们来试验一下基本攻击和常见连击的实用性，个人而言比较喜欢"□□□△△"，可以实现5连击，前三下□攻击速度快频率高，第四下的△可以将敌人扔至半空，最后一下△是向前强力突刺，正好接上。

然后还有一个非常有用的技能就是按圈键发动的飞扑（POUNCE），不过这个需要敌人头上有圈键提示时才能发动，可以远距离直接飞扑过去，也可以用来切换攻击目标，另外，当敌人处于受攻击状态时发动飞扑就可以将其按倒在地进行追击，最多能再追讨6下"□□□△△△"。

最开始的敌人是杀不完的，熟悉完操作后直接将左侧的门打破进去。接下来就是一路厮杀，途中会看到有个眼睛符号的标记点，进入后可以"遥感"到附近的地形以及敌人分布。在尽头处遇见"Hand"的头领，其实就是个比杂兵稍微强上那么一点点的角色而已。本关的分支任务第一个打倒25个以上的敌人非常好解决，想要无伤过关的话就要小心一点了。

DOJO SHEGE

主要任务 从Hand的道场中获得情报
分支任务 利用飞扑杀死5个敌人

（"幽灵4-1"，罗根，在打倒Hand首领的任务中表现的非常成功——他总是如此。罗根是TEAM X小队里非常有用的一员，我给他指定目标，他就会完成的很好。）

本关的敌人大多数是忍者，一开始是在道场门口，会陆续有不少忍者冲过来。这里会开始出现能够远程射击的弓箭忍者，这种敌人比较讨厌，虽然攻击伤害不算高，但隔远了一直在射你也很让人烦，所以建议优先解决弓箭忍者。

之后会进入一个地上有许多火焰的大厅，注意靠

近火焰的话会受到持续伤害，此时屏幕颜色会有所变化，你的血槽颜色也会从通常状态的绿色变成蓝色——但凡有持续性伤害效果时都会如此。此战除了下面平台上的忍者之外，二层平台会有三个弓箭忍者，先跳上去利用飞扑将他们优先解决。之后会出现一个忍者BOSS，不过这家伙并不难打，除了会瞬移和防御之外没什么特殊的东东，防御可以用△键破防，配合飞扑追击可以很轻松的解决。需要注意的就是，在对战该BOSS时二层平台会再次出现弓箭忍者，仍然要优先解决，利用飞扑杀死5个敌人的分支任务可以通过这些弓箭忍者轻松达成。

MINE RECON

主要任务　潜入矿坑
分支任务　打败35个敌人；防止警卫拉响警报

（从日本获得的情报证实了一种曾经在非洲发现的稀有金属的传言。我曾经在“UXM-94”号报告中提及过，将这种金属应用在武器研究上的好处是显而易见的。）

本关一开始有剧情动画，罗根小队所搭乘的飞机在半空中被击坠，众人分散行动。刚下来就有敌人出现，本关的敌人大多都是持枪的武装份子，这类敌人比较讨厌，不但可以远距离攻击，而且不论是霰弹枪、机关枪还是火焰喷射器的杀伤力都非常惊人，以我们现在的防御力扛不住几下就得挂，所以建议战斗时采取游击战，多利用飞扑，不要生抗。

一边战斗一边向矿坑里面前进，有时会遇到许多



木板将路封死，此时需要先解决掉一批敌人后才能将木板打碎继续前进。之后有一个分岔路，往左或往右都行，没有影响，但里面敌人的火力都比较猛，个人感觉左边的场景相对更加空旷和明亮，难度低一些。

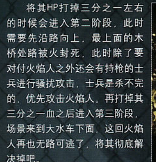
之后再经过一个固定战斗的场景后向前走的甬道上会不断掉落石头，被砸到是会受伤的，看准了再跑过去。接下来要跳到三个木箱后面可以触发“遥感”，看到敌人分布情况后将机关打碎，过桥后干掉眼前这个敌人，路被挡住了无法直接跳过去，此时需要利用上方平台的敌人，通过飞扑功能就可以直接跳过去了，之后是BOSS战。敌人是两个会使用机关枪的家伙，利用游击战进行切换攻击，别盯着一个打就能轻松胜出。

MINE ASSAULT

主要任务　回收硬化矿石
分支任务　无

本关基本上就是一场长期的BOSS战。开始后沿着坑道向前走一点就会触发剧情，BOSS火焰人出现。这是第一阶段的战斗，周围会被火焰包围，火焰人分为两种形态，一种是浑身包围着火焰的形态，另外一种是通常形态。当其浑身被火焰包围时攻击它的话会受到火焰烧伤的持续伤害，应该等其将身上的火焰发射成火焰弹出去变成通常形态后再进行攻击。

将其HP打掉三分之一左右的时候会进入第二阶段，此时需要先沿路向上，最上面的木桥处路被火封死，此时除了要对付火焰人之外还会有持枪的士兵进行骚扰攻击，士兵是杀不完的，优先攻击火焰人。再打掉其三分之一血之后进入第三阶段，场景来到大水车下面，这回火焰人再也无路可逃了，将其彻底解决掉吧。



胜出后继续前进来到配电室，这里有6个变电器，敌人是杀不完的，我们的目标是击破6个变电器。需要注意的是每击破一个变电器都会因为触电而损失体力，所以要注意回复体力。全部击破后右上角的门打开，进入后又是一场BOSS战。BOSS是个蓝色的蛮牛状怪物，其攻击力非常高，但是移动速度和攻击频率都很慢，可以将其引到变电器的位置，击破变电器可以给它巨大的伤害。然后利用跑动或是翻滚来到其身后进行攻击即可轻松获胜。

MINE COLLAPSE

主要任务　从正在崩塌的矿坑中逃出
分支任务　在10分钟内不死或不重新读取过关；在电梯抵达前全灭敌人。



（我将TEAM X小队派往据说有稀有金属的地方——现在证实是在非洲进行提炼。我给该小队的命令是：但凡有任何抵抗者，格杀勿论！）

矿洞开始塌陷，本关有时间限制，必须在时限内逃脱，否则会失败。最开始的场景先跳上升降机，启动后会陆续出现几波杂兵，甚至后面还有上一关的那个蓝色BOSS。下了升降机之后会出现许多持枪的敌人，利用翻滚与之周旋并尽快将他们全灭。

打破拦路的木板继续前进，打开机关后的隧道会不断有石头砸落，注意躲避，否则不但会损失体力还会浪费时间。通过隧道后又是一批杂兵，全灭后打开机关继续前进。一番折腾后出现大量敌人，这批敌人有不少持有火焰喷射器的家伙，被烧着的话损伤很大，优先干掉这些家伙以及其他远程敌人。打破钢筋后，火焰男出现，上一关的BOSS们到了这一关全都沦落成了杂鱼……解决掉后通过最后一个落石隧道即可过关。

BAR BRAWL

主要任务　打倒克里德
分支任务　2分钟内打倒克里德

（非洲的任务只能算是部分成功：虽然目标矿石被成功提炼，但是罗根却退役了。显然，这个情况完全出乎意料之外，因此我派遣了代号“幽灵1-1”的维克托克里德前往加拿大……为了纠正某些事情。）

在非洲夺取矿石的过程中，TEAM X小队展开了疯狂的杀戮，良心未泯的罗根为了阻止队友的无谓杀戮而与之发生了激烈的冲突并被打倒。之后灰心的罗根离开了小队想要过上正常的生活，然而却在酒店中遭到了前队友剑齿虎克里德的追杀。

本关是对克里德的单挑BOSS战，如果没能掌握好攻击方法和节奏的话，很容易被对方干掉不说，还有可能永远也打不死对方。克里德的攻击方式比较简单，连续冲刺撞击，一旦被撞倒就会被再追加攻击，在连续撞击的过程中接近他的话也会被其近身攻击重创。此时需要利用躲避或是跳跃或是弧形走动先躲开他的连续撞击，之后再趁他喘息的时候接近利用连续技攻击，一般揍他一轮后就可以利用飞扑进行到地追加攻击了，后者才能给予其可见的伤害（普通攻击耗血太少）。

然后，接下来的事情最为关键：当其被你胖揍一顿后会向后跳跃弹开，此时一定要第一时间接近他再次发动攻击，否则他会发动咆哮将你弹开并自动回复体力！如果不能掌握好节奏进行反复追击的话，打到后来会因为他的自动恢复能力而让你崩溃掉……

ESCAPE FROM ALKALI LAKE

主要任务　逃离大坝
分支任务　在6分钟内逃出并且一次不死或是重新读取

（罗根女友的“死”使其很容易受人影响，我告诉他如果想要对克里德进行复仇，首先需要获得一副不会被损坏的骨骼才行。）

罗根为了向克里德复仇，因此被人体改造植入了更为坚硬的骨骼。从本关开始就可以发动狂暴模式了（RAGE MODE），当你血槽下的怒槽攒到两格以上时就会在屏幕左上方出现“RAGE!”的字样，此时按下方向键的下键即可进入狂暴模式。狂暴模式下敌人的行动会大幅减缓，而金刚狼的攻击力则暴增！（真的是暴增，个人估计差不多能有3~5倍），比较可惜的是狂暴模式的时间非常短，两格怒槽的情况下也就是抡三四爪子的时间，想要完全攒满怒槽的话难度又太大……

从池子里出来后会遇到数个监控机器人，狂暴模式随时可以发动，这种监控机器人平常是漂浮在半空，发射光线进行远距离射击，对付它们有一个最简单的方法：那就是按L键将其抓住后再扔出去，可以直接将其秒杀。之后房内还会陆续出现数批武装敌人，包括持枪的和扔手榴弹的，攻击力很高，不可小觑。

出门会有红外线



数次想要退隐却始终没能够如愿
与兄弟剑齿虎的反目成仇另有隐情

装置，需要等其灭掉的间隙冲过去，一旦触发就会将房间内充满毒气，体力会持续减少，比较麻烦，不过可以有机关暂时停止毒气。最后一个红外线地区按下开关后需要等上一段时间门才会打开，此时会不断出现监控机器人，老办法料理之。



门开后进入下一个场景，得先将最初的敌人全灭后才能打破能量屏障，之后进入房内打下正上方的机关，金属门需要过上一会才能完全打开，这段时间里敌人会不断出现，慢慢与他们周旋即可，等金属门下降到一定高度后，可以从上方跳出去逃离。

DESERT STRIKE

主要任务　抵达工厂以组织Hand
分支任务　在不引起任何警报的情况下潜入工厂；找到并且摧毁5个发电机；在3个忍者叫来援军之前将他们打倒。

（通过精神暗示，以复仇的名义操纵罗根做任何事都是非常简单的事情。他们是兄弟——虽然他们两人之前从来没有过任何真实的血缘关系。在内华达州一所废弃军事基地的遭遇将会是"考验"他们之间友情的好办法。）

最开始有1分钟的时间给你，如果能在时限内击倒3名忍者的话就能完成一个分支任务。之后可以触发狼眼模式，此时会显示出附近场景中的各个红外线监视器运作情况，有的是墙上固定机关的红外线扫描，有的则是监控机器人的扫描。红外线扫描有一定的规律，看准后可以比较轻松的躲过，想要完成另外一个分支任务就不能引起任何警报。不过如果不是为了完成这个分支任务的话，大可以随便触发一个红外线机关，然后将赶来的监控机器人全灭后就能在该场景中来去自如了。

通过这片区域后按照提示击破两台电脑打开大门，之后需要通过另外一块有大量红外线的区域，之后发生剧情，此时可以看到克里德与红发女忍者在上方的平台战斗，旁边还有两架火箭发射器。此时火箭发射器会不断发射大量的火箭下来，下面的平台也有源源不断的敌人，我们的目标是击破两个墙角的电脑使发射器瘫痪。

剧情后进入BOSS战，对方是个长得有些像巨型蜥蜴人的怪物，其攻击方式与蓝色的牛头怪有些类似，不过行动速度则要敏捷少许，注意当其站立咆哮时回回血，这个可以打断，其余打法可以参考对战牛头怪。

WEAPONS FACTORY

主要任务　追上克里德
分支任务　找到3架起重车并摧毁它们

（虽然是忍者的头目，不过"HAND"对武器技术的影响之大出乎了我的意料，我决定终止它。）

最开始我们会看见克里德与红发女忍者且战且追，玩家的目标是追上克里德。沿途会有大量的敌人拦截，包括许多以前关卡中的BOSS，此时不要与敌人做任何纠缠，直接迅速往前跑即可。前进的路被大量的纸箱子挡住了，需要打碎才能走通。后面有使用火箭筒的敌兵，攻击力非常大，需要尽快解决掉。之后则是数场连续的准BOSS战，慢慢解决掉。沿途中的卡车别忘了摧毁，这是分支任务之一。

之后会遇到新的BOSS机器人，远距离攻击方式是发射绿色的光球，被打中的话直接掉一半血，近距离攻击方式是用左胳膊抡你，这个比较好躲，慢慢与之周旋并解决掉。搞定后来到一处狭长的铁桥上，这里比较累人，刚才这种机器人会出现6个，每次同时出现2个，小心躲避的话危险倒不算大，就是手比较累……利用狂暴模式可以很快将它们解决掉。

THE FOUNDRY

主要任务　永远的干掉Hand头领
分支任务　杀死15个忍者

（尽管克里德倒下了，罗根仍然决定继续追击他的目标，经过这次任务后他们俩的关系似乎比以往更加牢固了，不过这件事儿已经完成了，我不会抱怨的。）

开始后顺着路往前走一段发生剧情，Hand的头领红发女忍者启动了一架大型机器人，进入BOSS战。这个机器人浑身被能量护罩所包围，直接攻击是行不通的，本战分为上下两个平台，通过两侧的楼梯进行连接。机器人只能在上面的平台移动下不来，先跳到下面的平台，这里有一个机关，激活后可以暂时终止机器人的护罩30秒钟，此时可以上去砍它。

需要注意的是，此战有一个忍者和一个火焰人会骚扰你，杀死后还会重新出现，可以利用它们来提升怒槽，另外分支任务是杀死15个忍者。躲在楼梯中间的话，不论是机器人还是忍者或火焰人都攻击不到你，体力快没了时可以躲在这里安心回复。另外，每次用机关取消机器人能量护罩的时候都可以扣它一定的体力，利用这一点也可以造成不小的伤害。

ON THE RUN

主要任务　逃到野外并找到一个安全的隐蔽点
分支任务　击倒40个敌人



（显然，罗根从阿卡利湖畔工厂的逃脱是一个出乎意料的情况，我马上下令"回收"他，生死不论。）

本关的目标是要安全逃离，这次金刚狼除了一条短裤之外，基本上来了次裸奔秀。这关的敌人比较杂，包括士兵、怪物以及监控机器人等等。最开始可以很容易就逃出工厂，进入野外后需要先解决掉几批敌人。之后出现狼眼标志，在下一个场景又解决掉一批敌人，此时在左侧和右侧分别出现两个狼眼标志。

站在左侧的狼眼标志中可以看到左边的路通往一处有两个士兵把守的吊球，在右侧的狼眼标志中可以看到右侧的路通往一大片有红外监视机关的区域。此处随便选择哪一条路都无所谓，左侧的路在解决掉那两个士兵后还有一场小型战斗，右侧的则只需躲避红外监视。

最后一处场景有大量的敌人出现，尤其是那些大型机器人，需要多利用翻滚躲避它们的攻击，可以通过杂兵来积累怒槽，之后再发动狂暴模式解决大型机器人。

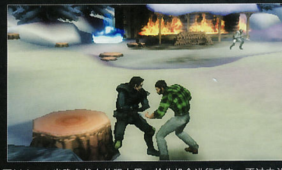
CORNERED

主要任务　打败零号探员
分支任务　不被狙击枪打中；在不使用狼眼的情况下打败零号探员

（诺德，A/K/A的零号探员，迅速找到并接近罗根。）

罗根在雪原中造了一所小木屋，然而追击而来的敌人却没打算给他任何机会，本关罗根穿着一件绿色衬衣与牛仔裤登场，感觉怪怪的……最开始我们看不见敌人，只能在面前这块雪地中来回跑动，当屏幕周围变成蓝色并且在中间出现一个狙击枪的准星时，需要马上翻滚以躲避狙击。

躲开十多枪狙击后发生剧情，零号探员狙击男召唤直升机发射导弹将小木屋摧毁，罗根也被炸翻在地。狙击男接近查看后差点被装死的罗根重伤，进入BOSS战的第二阶段。此时狙击男终于在雪原中登场了，不过由于其装备有隐身衣，所以通常看不到他。周围会出现一个狼眼标记，激发后可以在短时间内看到



半隐身状态的狙击男，趁此机会进行攻击。不过本关的分支任务目标是不使用狼眼击败狙击男，其实也不难，他一般就在罗根的身旁，按方块键随便砍两下有可能就能击中，击中他的话就会凭空彪血，之后只要一直连打方块键就能不停的追击。而且只要一直连击的话就能将其逼之角落里无限连，不过其实只要连上一百多下，当其体力被扣掉三分之一后就会发生剧情进入第三阶段。

这时狙击男会召唤小弟从直升机上下来作为援军，一个散弹、一个扔手雷的以及一个火箭筒，这些敌人虽然只有三个，但杀死后一会就又会补充。所以对付这些敌人主要是周旋，主目标仍然是狙击男，不过此时要完成分支任务就需要花费一番工夫了。敌人火力极猛，挨上几下就能让你红了，注意听子弹上膛的声音，只要一上膛马上就得翻滚躲避。

等狙击男体力所生无几时再次发生剧情并进入第四阶段，罗根发觉这样下去不是办法啊——一架直升机上哪来那么多敌人？于是决定先解决掉直升机，此时需要先来到小木屋左侧跳上房梁，再在房顶中间部位按圈键扑上直升机的前部攻击，反复数次后终于获得胜利。

THREE MILE ISLAND

主要任务　杀入Stryker的秘密基地
分支任务　在不引起警报的情况下潜入基地；找到并摧毁5个装有钚核武器容器并摧毁它们

（卫星的监控显示罗根最近一直很忙；潜入可利参议员

在科罗拉多的野外基地，摧毁拉斯维加斯的赌场，攻击新墨西哥的一座政府工厂——这是一条通向我这里的毁灭之路。）

躲避红外线然后攻击敌人，在第二个红外线一定不能触碰到，否者会出现2个回血怪物BOSS，接下来的一处场景的战斗会非常辛苦。这处场景一共有3个机关需要破坏，但是接近任何一个机关都会出现3个BOSS级的敌人组合……

左侧的机关是2个巨型蜥蜴人和1个蓝色牛头怪，这里建议优先解决牛头怪，因为蜥蜴会回血，搞定牛头怪后估计怒槽也攒差不多了，发动一次狂怒可以重创两只蜥蜴怪。右侧的机关是3个火焰人，可以说是最好打的一组BOSS了，没啥可说的。最上方的机关则是2个红色机器人和1个能量护罩的机器人，优先解决红色机器人再慢慢跟能量护罩机器人耗，此战最为费事，体力不够了就先跑回中间回复，它们不会追过来。3场战斗没有先后顺序，全击破后将门打破继续前进。

上楼后尽头有两个火焰人，解决后跳下中间的电梯，此时有隐形的敌人，只有使用狼眼才能看到他们，之后还有火焰人，再之后还有机器人……比较辛苦的一关。

LEVEL 5

主要任务　摧毁虚拟发生装置
分支任务　打败100以上的敌人

（正如我所说的那样，我知道罗根会来找我，他会一直追寻我直到我现身。我已经为他安排了不少节目，不过我发现他并不如我之前所想象的那样能够预测。）

本关是一连串的虚拟战斗，最开始出现的几批敌人都是杂鱼，可以趁此机会积攒怒槽，之后会出现3个机器人，发动狂怒将它们解决掉。之后程序发生混乱，出现几个剑齿虎，不用管他们，躲开他们的攻击一小会后就会消失。

之后是连续4场的战斗，每场战斗其实都不需要与敌人厮杀，只需要周旋上一段时间场景中就会出现狼眼的标记，触发后会显示出一个绿色的能量球，将其击破即可完成本场战斗，当然要完成分支任务的话就得多多杀敌了。第一场是忍者，第二场是士兵，第三场是两个怪物，第四场是士兵、机器人以及监控机器人的组合。



SHOCK CHAMBER

主要任务　打败克里德
分支任务　体力保持在75%以上

又是逃亡之旅，本关开始的时候金刚狼的怒槽就是满的，将右侧大门打坏后出门。在走廊里有一个能量罩发生器，只有将发生器打坏之后才能攻击到其他敌人。干掉两名士兵后能量罩机器人被激活，同时还有两名隐身的士兵，只有利用右上角的狼眼才能看到隐身士兵，将敌人全灭后向左上楼，进入与剑齿虎克里德的BOSS战。

老对手了，这家伙除了连续撞击的次数增加到6次之外没有任何长进，而罗根则在各方面都有了明显强化。对付他的办法可以考虑按L扔出去后圈键飞扑再加上"□□□△△△"的到地追击，可以形成强力杀伤，而且两轮下来怒槽就满了，轻松将其体力打到一半后发生剧情，战斗场景转换到下面的房内。再次将体力全满的剑齿虎打掉一半的血后场景切换到狭长的走廊上，这次体力全满的剑齿虎没有任何回复的机会了，一鼓作气将其击杀。

END GAME

主要任务　击败Deadpool
分支任务　无

剧情后是连续数场对大机器人的战斗，每次出现两个，第一场和第二场都是两个蓝色的机器人，第三场是一个蓝色机器人和一个有能量罩的机器人，全灭后是与利剑男Deadpool的连续N场的超漫长BOSS战。

利剑男的攻击套路与剑齿虎比较相似，不过他用的是两柄利剑而已，打法方面与对剑齿虎战也一样。打掉三分之一血后他会召唤一枪二剑三名源源不断的士兵，优先攻击利剑男，再打掉三分之一的血后需要先击破下面的四台机器。将机器全部摧毁后双方的血都变成了蓝色，都无法进行体力恢复，这一点要注意，再将其体力打得差不多的时候他会逃走，追击。

狭长平台上的战斗再次开始，打法继续照旧，利剑男体力还剩一丝的时候场景再次切换到一个大型房间内。干掉一半血左右需要先后将上方的几个机关以及电脑，最后，终于彻彻底底的将这家伙砸死了。

完美时空蓄势三年 打造2D大作《梦幻诛仙》

近日，北京完美时空网络技术有限公司正式公布2D飞仙回合大作《梦幻诛仙》。该产品是完美时空精品战略在2D网游领域的代表作，并且也是完美时空的第一款2D回合制网游，将在2009年内推出。

《梦幻诛仙》以成为2D游戏里程碑为目标，从2006年起，历经3年潜心研发。为了突破2D游戏技术瓶颈，该产品使用全新顶尖EPARCH 2D引擎制作，全面应用了3D技术优化，完全超越传统2D网游，让玩家在《梦幻诛仙》中可以体验到诸多原本只有在3D游戏中才能拥有的震撼享受。

三年磨一剑 展现全面"诛仙"世界

三年前，完美时空与萧鼎先生合作，获得著名小说《诛仙》的改编权后，同时制定了两款游戏开发计划——《诛仙》与《梦幻诛仙》。3D网游《诛仙》于2007年推出，取得巨大成功。而2D回合大作《梦幻诛仙》历经三年的洗礼，终将于今年内震撼推出。



《诛仙》小说构造了一个复杂庞大的时代背景，小说中的情节仅仅展现了这个社会背景下的部分动人故事，《梦幻诛仙》则力求演绎出全面的"诛仙"世界，不仅为你揭开《诛仙》小说中众多悬念和未解之谜的答案，还将塑造一系列的新人物并演绎出他们与《诛仙》小说中人物的交叉故事：你知道青云门中比张小凡更为传奇的人是谁吗？你了解九尾妖狐小白曾经历过怎样的修炼之路吗？你想知道身世神秘的鬼先生背后隐藏着什么样的惊天秘密吗？你所不知的"诛仙"人物、《诛仙》小说中的未解之谜以及原著中的一个个悬念，都将在《梦幻诛仙》找到答案。而跌宕起伏、妙趣横生的剧情，将给你带来一场超乎想象的仙侠盛宴。萧鼎先生在小说中不曾写到的剧情，诛仙读者不曾看到的故事，《梦幻诛仙》将带给你一个全新的广阔世界。

顶尖引擎　2D网游3D享受

本次完美时空历经三年打造的EPARCH 2D引擎，全面应用了3D尖端技术优化，首次在2D回合游戏中运用全粒子效果渲染画面，对所有效果采取粒子技术呈现。无论战斗当中的爆破震撼的技能特效，还是地图当中的细腻柔润的火光幻影，全部表现出让人叹为观止的视觉冲击力。EPARCH 2D游戏引擎的应用使得《梦幻诛仙》画面在精美度超越了普通3D网游的同时，各种特效也拥有了可媲美3D游戏的张力，从动画、光影、粒子、特效到物理碰撞，《梦幻诛仙》都完全颠覆了2D回合网游固有的画面观感，3D技术的融入将给玩家带来3D画面的唯美享受。

《梦幻诛仙》在画面上不仅追求深度，更为玩家打造了一个超"广"世界，首次推出2D回合网游最高分辨率：1024*768！在1024*768的超高分辨率设定下，玩家可轻松体验2D回合游戏中的最大视野，开阔的游戏界面让游戏过程更加舒适。同时，分辨率的提高也让《梦幻诛仙》画质更为精细，一虫一草清晰可见，感受不同凡响的画面品质。

绝非悬浮　首创2D真实飞行

《梦幻诛仙》采用革命性技术，在2D游戏中提出"高度"概念，首次在2D引擎中实现了真实飞行。打破传统2D网游的简单悬浮飞行模式，真正在2D网游中实现了"跨越障碍"，让2D网游玩家体会到凌空飞行的超凡享受。

大型战场回合城战 尽显大作风范

《梦幻诛仙》在玩法上也展现出了革新的另一面。在传统回合网游的基础上其推陈出新，为不同程度的玩家们准备了诸多新奇玩法，例如只有在3D游戏中才可能体验到的战场系统和城战系统，都将被史无前例的引入。装备系统、宠物系统、帮派系统等常规系统更是本着玩家体验为重的理念进行了全面优化晋级。此外，《梦幻诛仙》还构建了庞大复杂的生产体系和社交体系，玩家可以学习多种生活技能并进行交流协作。这一设置加强了玩家在游戏中的互动因素，更加真实的表现了"诛仙"背景下的人文风貌，全面再现了一个虚拟的仙侠世界。

结语

作为一款完全突破传统2D局限、3D技术全面优化的2D回合网游大作，《梦幻诛仙》必将带给玩家顶级的游戏体验！完全不同的"诛仙"世界即将开启，《梦幻诛仙》不容错过！

仲魔绘卷原点之作现世回归 品味女神异闻录

Check!诚意十足的重制作品！

游戏故事背景是以现代日本高中学院为舞台，描述拥有其他人格特殊能力"PERSONA"的主角们如何使用自己的力量与恶魔们交战并解开街道上所发生的各种异变的真相。本作既然是重制版，那么在原版的基础上，自然有不少的改进。首先是重制了大部分BGM，剧情CG，地图画面，菜单界面，对话界面，战斗画面等等基本元素，并且加入新的开头动画，街道地图的强化让人觉得亮了不少，游戏屏幕也对应了16：9的规格。增加了难度选择，这让刚刚接触本系列的初心级玩家也能轻松的将游戏通关。游戏重点的战斗部分，其速度大幅提升，约为之前的2/3。部分迷宫还增加内容和层数，不论是"セベク篇"还是"雪の女王篇"都追加了新的关卡。　□文/七曜

引人入胜的战斗系统可圈可点



在战斗系统方面，本作采取回合制的战斗形式，玩家除了可以使用直接攻击与间接攻击以外，还可以通过拥有的"PERSONA"来进行战斗。而且随着角色与武器、"PERSONA"的不同，所拥有的攻击范围也都会有所差异，也让战斗的战略性更加提升许多。相比起原作，这次的战斗速度提升，可以说带来了更强的爽快感，可以说是更加适应掌机的特性了。因此游戏的节奏感也大幅提升，并且引入了SKIP的跳过功能。还有原先的AUTO自动战斗系统得到了强化，由原先的3种变成了5种。另，攻击范围的可见化了，阵型系统的简化了，这点让玩过原作的玩家感到非常欣慰。

仲魔合体方式介绍

仲魔合体可以说是本系列中，最值得研究的系统之一，仲魔合体会产生新的仲魔，而且能力和熟练度也会上升，主要分为セルフ合体和ガイド合体。合体还会出现合体事故，而合体事故所达成的结果并不会以随机生成其他已知塔罗的方式出现，而是直接变成隐藏塔罗牌"FOOL——民灵"，而且出现合体事故并不会像系列其他作品中那样，会合出非常弱的仲魔，而是出现非常强力的全攻击属性耐性的恶魔，这种FOOL种族的仲魔一共有三只：LV30的テンジクトクベイ，LV47的ナルカミ和LV61的カマクラゴンゴロウ。

因为仲魔的等级是固定的，所以通过合体来获得高级仲魔是绝对必要的，也是游戏的核心步骤。

仲魔系统解读（PERSONA）

仲魔系统可以说是，系列作品的核心系统，当然也是整个《女神》相关系列的精髓，仲魔是主角和恶魔战斗的重要手段，游戏一开始只能使用下位的仲魔，但是随着主人公相性的提高，能使用的仲魔也越来越强。每个仲魔都有着自己的能力，而且他们是可以成长的。在仲魔的状态栏中可以查看该仲魔所拥有的能力，而在角色状态栏中，则看到的是角色装备该仲魔后的能力，这个最终能力值取决于角色本身的能力值和仲魔的能力值，哪个的数值高，就会取用哪个的。所以在对战高难度的BOSS时，强力仲魔的装备是关键。

南条
ペルソナに身も心も支配されたか！？

↑《女神异闻录》系列的系统核心当然是形形色色的仲魔，也是系列的魅力点之一。

仲魔的属性分为4大种类！

本作中的仲魔都拥有属性，包括神圣、黑暗、物理、精灵4大属性，其中神圣与黑暗，物理与精灵是相对应的。4大属性会影响在进行仲魔合体时的事故率和加成效果。而在4大属性之下，又有若干属性，比如通常、天启、觉醒、祝福、神经、破魔、降魔、重力、冲击、咒杀、冰洁、火焰、地震、疾风等等。属性之间都相生相克，在战斗之前都应该查看对战双方仲魔的属性，是克制还是被克制，这可是战斗的一个重要战术手段。如果碰到被敌人属性相克，那可是非常头疼的事情。

合理运用属性来战斗，会使得战斗效果事半功倍。

↑游戏中的各种boss都可以找到克制其的属性来战斗，也就是所谓的找弱点

Persona

何为"PERSONA"？

本作是《女神异闻录》初代的PSP移植版，是以1996年在PS主机推出的同名作品所重制。这个系列是老牌经典RPG作品，《真·女神转生》系列的衍生外传作品，以内心深处的"另一个自我"所具象化的"PERSONA"为主题，叙述具备PERSONA能力的少男少女校园冒险故事。"PERSONA"这一词汇在拉丁语中有"面具"之意，游戏中存在着各种各样的被称为"PERSONA"的神与恶魔，玩家正是通过使用他们和敌人战斗，一路解谜来进行冒险。

PS Portable PSP	本刊译名：女神异闻录		2009年4月29日	
	角色扮演	ATLUS	5229日元	日版
	UMD	1人	275K	12岁以上

关于仲魔的等级

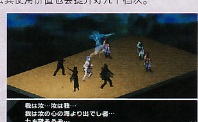
和其他RPG游戏不同的是，本作的仲魔等级是固定无法提升的，这个等级可以视为衡量仲魔素质和装备限制的一个基本参数。因为仲魔等级会影响到仲魔的合成和装备，想要装备该仲魔，那么角色的等级就需要达到仲魔相应的等级标准，想合成高级仲魔也是同理。同样合成出的高级仲魔，等级也会比比原来的高。

关于仲魔的熟练度

虽然仲魔的等级是固定的，每个仲魔的熟练度是可以提升的，熟练度最高数值为8，练满后除了在能力上有提升之外，更主要的是可以解禁仲魔的最后一项强力技能，并且在合成屋进行归还时，还可获得贵重物品。想提升仲魔的熟练度就需要在战斗中多使用技能，熟练度的提升可是相当重要的！

关于仲魔的技能

本作中每个种族的仲魔都有自己独特的技能。仲魔可以通过战斗来习得新的技能，从而增强自己的实力。仲魔的技能效果有很多，使用技能会消耗SP，可以说战斗技能在某种意义上也代表了仲魔的实力，如果某个仲魔就算他本身的能力值有限，但拥有实用的技能，那么其使用价值也会提升好几个档次。



→每个仲魔都有着自己的特有技能，在战斗中技能可是能发挥巨大作用的！

战斗中与仲魔交涉

本作在战斗中，我方角色是可以跟敌方的仲魔进行交谈的。如果交谈成功的话，我方将可以避免和敌方仲魔进行战斗，但是这样子是不能获得经验值，但会获得道具或金钱。合理运用这个指令，可以令一些非常强力、难对付的仲魔快速离开，在危机关头有时能化险为夷，这是一个非常人性化的指令。

Check! 主角和他的同班同学伙伴们介绍



主角

主角即是玩家在游戏中的化身，故事中他是圣艾鲁敏学园二年级的学生。在经历了各种各样的试炼之后，他与同伴之间的羁绊也越来越深。游戏中的一个重要环节就是通过选项来控制剧情的进展。当出现重要选择的场面时，根据不同的判断故事也会随之发生变化。



园村麻希

她是主角的同班同学，天生体弱多病。一年前就开始在御影综合医院中住院，性格非常友好和善，也非常的为同伴们着想。头上红色的丝带是否与正南有什么关系？某天，正在医院里住院的麻希突然在学校里出现，在美丽开朗的她话语中居然没有察觉中她是一名病人，而且好象入院时候的记忆也全部忘记了，这是为何呢？！



稻叶正男

他也是主角的同班同学，性格开朗，很会制造欢乐的气氛。但是有些不良的行为习惯，不过却是一位充满正义感的少年。因为对麻希有爱慕之情，所以经常去医院探望麻希，被问到找谁的时候，总是会回答，是去麻希的病房。不知道麻希会不会接受他呢？这是游戏中的一个看点。



南条圭

他也是主角的同班同学，游戏的主要人物之一。南条コンツエルン的公子，无论是在学习方面或者是体育方面都非常优秀。但也就是因为这个原因。他的为人自大傲慢，而且在态度上很轻视他人，一副大公子的架势。不过在游戏中多利用其优秀的素质，战斗中他也是一名强力角色。



黛ゆきの

同样是主角同班同学，在其他人的眼中，她是被朋友们视为，所能依靠的大姐姐型类型的成熟女性。性格像大人一样沉着稳重。



绫濑优香

同样是主角同班同学，虽然从言行举止来看是一位“轻浮的女生”，但内心却有着一份属于自己的“清纯”。在学院中非常受异性欢迎。



桐岛英理子

她亦是主角的同班同学，曾经在欧美留学的日本归国女生，她的英语说得非常好。凭借其端正的容貌以及高雅的言谈，已经是学校里的名人。因为很在乎周围人的评价，所以为人比较虚伪，很少对别人说出真心话。



上杉秀彦

他亦是主角的同班同学，性格活泼开朗以及外表装酷的他，在学校中，自然是非常的有人气。但他的弱点是对某些事情有着非常敏感的一面，外表华丽与内心的脆弱使他在遇到困难的时候，表现得比较懦弱。



城户玲司

同样是主角的同班同学，但与其他人所不同的是，他是半年前才转学而来的新同学。平常总是沉默寡言，不太愿意接近他人，也很少会将感情表达出来，总是一个人行动。额头上的十字伤疤似乎就说明了他有些与众不同。

本作中全部仲魔的22大种族

仲魔们均源于各种神话，它们在游戏中，也根据塔罗牌的22张大阿卡那牌来划分种族。每名角色和不同种族的仲魔都是存在着不同的相性的。在游戏中每名角色所初始装备的仲魔，就是其相性最高的种族，这点玩家需要熟悉，好在以后的战斗中，能起到事半功倍的效果。不同种族的恶魔再进行合体时也有相性效果。



↑本作的最终boss，潘多拉。

全部仲魔种族一览

英文名	中文名	英文名	中文名
MAGICIAN	魔术师/幻魔	HANGEDMAN	吊人/堕天使
PRIESTESS	女教皇/女神	DEATH	死亡/死神
EMPRESS	皇后/地母神	TEMPERANCE	节欲/神兽
EMPEROR	皇帝/魔神	DEVIL	恶魔/魔王
HIEROPHANT	教皇/鬼神	TOWER	塔/邪神
LOVERS	恋人/妖精	STAR	星辰/妖魔
CHARIOT	战车/破坏神	MOON	月亮/夜魔
STRENGTH	力量/龙王	SUN	太阳/灵鸟
HERMIT	隐士/圣兽	JUDGEMENT	审判/大天使
FORTUNE	命运/魔兽	WORLD	世界/龙神
JUSTICE	正义/军神	FOOL	愚者/民灵

主要角色与其仲魔相性一览

仲魔们均源于各种神话，它们在游戏中，也根据塔罗牌的22张大阿卡那牌来划分种族。每名角色和不同种族的仲魔都是存在着不同的相性的。在游戏中每名角色所初始装备的仲魔，就是其相性最高的种族，这点玩家需要熟悉，好在以后的战斗中，能起到事半功倍的效果。不同种族的恶魔再进行合体时也有相性效果。

姓名	相性良	相性恶
主角	EMPEROR、MOON、STRENGTH、WORLD	HIEROPHANT、DEATH、STAR
园村麻希	LOVERS、PRIESTESS、STAR、HERMIT、TEMPERANCE、SUN	EMPRESS、TOWER、MOON
南条圭	HIEROPHANT、MOON、STRENGTH、WORLD	HANGEDMAN、DEATH、EMPEROR、STAR
桐岛英理子	JUDGEMENT、LOVERS、TEMPERANCE、STAR、HERMIT、SUN	MAGICIAN、DEATH、TOWER、MOON
稻叶正男	CHARIOT、MOON、STRENGTH、WORLD	JUSTICE、DEATH、STAR
上杉秀彦	JUSTICE、MOON、HANGEDMAN、WORLD	CHARIOT、DEATH、STAR
绫濑优香	MAGICIAN、HERMIT、HANGEDMAN、TEMPERANCE、STAR、LOVERS、SUN	DEATH、TOWER、JUDGEMENT、MOON
黛ゆきの	EMPRESS、LOVERS、TEMPERANCE、HERMIT、STRENGTH、STAR、SUN	TOWER、PRIESTEESS、HANGEDMAN、MOON
城户玲司	DEVIL、DEATH、TOWER、WORLD、HANGEDMAN、MOON、STRENGTH	MAGICIAN、STAR、EMPRESS、EMPEROR、LOVERS、CHARIOT、JUSTICE、PRIESTESS、HIEROPHANT、JUDGEMENT

印象最深的游戏路人甲，是哪名角色？

《最终幻想7 核心危机》中的蒂法。

——黑龙江大庆 肖程释

七曜■ 这个路人甲确实很耀眼，可以说，FF7AC造就的蒂法差不多是能够和尤娜、莉诺雅等一线女主角比肩的角色了。在《核心危机》里的出场，也是为了剧情的补完。

魂斗罗的杂兵啊，永远永远也杀不完，心甘情愿的当炮灰。

——甘肃兰州 周南

七曜■ 魂斗罗里的杂兵可以说是儿时印象最深的大众脸了，他们就是英勇的敢死队，前仆后继般的为我们带来欢乐，记得当年欧版里杂兵，全部替换成了机器人。

《生化危机4》里的路易斯，他那吊儿郎当的劲我很欣赏，临终遗言很伟大。

——辽宁新宾 李岳

七曜■ 路易斯原为塞德勒手下的研究员，后来认识到寄生兽的危害后觉醒。外表看起来是很轻浮，但为人却很热情。根据他本人的口述原为警察。尽管这个人似乎不太爱说话，但是里昂在游戏需要他所提供的信息，因为他知道关于神秘而恐怖的村庄的故事开端。

我是这样认为的，路人甲就是游戏里面的配角吧！FF7CC的克劳德，毕竟不是主角。 ——北京朝阳 徐绗

七曜■ 嗯，我说一下个人的理解。路人甲不是一般的配角，而是所谓配角的配角，就是俗称的跑龙套的。尽管路人甲的戏份不多，但也不可低估他们的重要性和必要性。没有路人甲们的默默贡献，主角们哪里来的一路沿途风光呢？值得注意的是，路人甲和一般的配角有个根本性的区别，就是配角是由于某种目的被安排在游戏故事的正反两面，而路人甲是纯粹路过的，理论上跟剧情基本都没什么关联。

《最终幻想7 核心危机》中的安杰尔算吗？ ——江苏昆山 王书逸

七曜■ 看来FF7CC的人气确实是高，有不少玩家都在回函卡里都提到了本作中的角色。安杰尔虽然不是主角之一，但其在游戏的份量可不算轻，不能算是路人甲，最多是个悲情BOSS。

《天诛4》里的杂兵，都长一张脸，很丑不说，还给特写，看多了一直都反胃。 ——山东莱阳 吕呈

七曜■ 呵呵，这么说有点过了，From Software的人设风格可以说是独树一帜，写实风格极为浓郁。除了主角外，其他人物基本是都没有经过"美容"修饰过，素颜上阵的。话说回来，虽然From Software设计的所有杂兵都不美形，但其设计的很多主要角色都有着很浓郁的和风味道，例如《义经英雄传》里面的静、巴，还有《御伽》里的源赖光、安倍晴明，《天诛》里的彩女和凛等等。



《战神·奥林匹斯之链》中的独眼巨人，因为他是我所玩过游戏中，最傻的。 ——重庆沙坪坝 皇马

七曜■ 独眼巨人可以说是《战神》系列魔物的代表了，而且从官方目前所公布的资料来看，在《战神3》里克里托斯纵身骑到独眼巨人背上，"操控"巨人将周围的敌人一扫而尽，这么说来，在3代中玩家可以操控各种巨大的魔物来战斗以及解谜。

『大家赶快一起来神话属于我们的电玩吧』

大话电玩!!

每个人都在万千世界中扮演着一个属于自己的角色。游戏中，每个出场角色也有着其存在价值。不论是主角、BOSS、杂兵或是大众脸、路人甲……正是这形形色色的角色才能将游戏勾勒的如此丰富多彩。路人甲，他们也是游戏中最英勇、最奋不顾身、最视死如归的战士……不管玩家是如何残忍的屠杀他们，他们依然会一遍又一遍的充当炮灰。那么在这么多年的游戏史上，有没有哪个游戏中的路人甲令你难以忘怀呢？有没有路人甲的动人事迹令你记忆犹新呢？就让我们一起来缅怀这些路人甲吧！ □主持/七曜

冷饭作品移植PC，你有什么看法？



对于一些冷饭游戏方可不移植，人气的作品必须移植。（例如生化系列）

——辽宁营口 马骏

七曜■现在有诸多TV游戏系列的名作都有PC移植版，不过同时首发的作品却不多，一般都不是超大作，毕竟还是要照顾TV游戏玩家的情绪和兴趣。所以像《真·三国无双5》至少都是半年以后在TV平台上推出新作或资料篇的同时，才在PC平台上推出PC版，还省略了一些要素。

好游戏移植到PC上当然好，最好是射击类的。 ——山东莱阳 朱易峰

七曜■ 话说，射击类游戏一直在PC平台上都有很好的作品，而且也是同时发售。不少玩家因为习惯用鼠标来操控，所以玩TV版相反不太适应。

以大众的角度看是一件再好不过的事情。但在我看来，干嘛要出呀！互动性一都都不强，费时、费力、费钱。

——甘肃兰州 谢润

七曜■确实，这位同学说的不无道理。玩惯了网游和PC对战的游戏就会觉得有些TVGAME很单调了。

苟延残喘，在众多烧钱网游面前像句"废话"。 ——读者 谭天宁

七曜■网游虽然花费高，但游戏的时间长，而TV游戏的游戏时间长短主要还是取决于玩家自己的兴趣和心态。现在TV游戏也越来越多的推出资料追加下载延长游戏时间，当然也是要收费的。

默认……不过我认为还是把原创的游戏开发在全平台比较好。

——吉林吉林 路天慧

七曜■全平台发售不是每个厂商都有实力来完成的，而且很多游戏都是针对该平台的特性和优势来制作的，比如PS3就是高清，Wii是体感，PSP则是便携。印象中基本都是电影或动漫改编的游戏才是全平台发售。

我认为这样不太好，虽然是冷饭，但也是饭，一旦被移植就没有买主机的意义了！ ——甘肃嘉峪关 毛铭浩

七曜■毕竟能出产高品质游戏的厂商就那么多，每个游戏都是独占的话，那么玩家所需要花费的也就更多了。而且跨平台也是损人利己的挖墙角好手段。

家长不给买游戏机，你怎么办？

死缠烂打，逼他给我买，实在不给买就扬言要跳楼自杀。——甘肃嘉峪关 毛铭浩

七曜■这……这种死缠烂打耍赖的办法，对于特别宠自己孩子的父母应该还是真的有效的……

省生活费自己买，我已经用这方法购入一台PS2和一台PSP了。

——山东莱阳 吕呈

七曜■好方法，我学生时代也常用，当年我用此方法购入的是PS和GBC。

……现在我父母还是不太喜欢我玩游戏，这个基本无解，只能等我们为人父母吧。 ——湖北武汉 蔡俊

七曜■现在我为人父母了，能感受到孩子成长的辛苦，所以能让儿子快乐的时候，我都会尽量满足他。

自己攒钱。但我好不容易攒了两千块，都被家长无偿征用了……

——河北承德 张宇

七曜■本来攒的钱也是来源于父母，也就谈不上什么无偿征用了……



自己存，我已经存到了PSP，计划入手PSP3000。 ——读者 文博

七曜■目前虽然PSP3000全身告破，但离完全破解还有些距离，建议观望之。

哈~一下就想到高一时候，把晚饭钱省下来长达3个月，最终买了PSP，嗯，难忘之记忆。——黑龙江齐齐哈尔 张柏秋

七曜■佩服你的毅力，同时也希望注意身体，并且好好对待你的PSP，毕竟来之不易，呵呵。

自己一边磨一边攒钱，赚钱，这不IDSL买了，原来的PSP1000我也换了3000，自力更生其实才是最靠谱的。

——山东莱芜 江家傲

七曜■江同学很追时尚呀，IDSL和PSP3000都是目前最新款的掌机，我也想换台IDSL，再等等好了……

把游戏机说成学习机，骗家长给我买。

——西藏拉萨 旦增诺布

七曜■ 呵呵，这个……好象从PS时代开始，这个理由就不太好用了吧……我觉得改成说买播放器更合适。

上学的时候省吃俭用省钱，工作了就不用了。 ——甘肃兰州 周南

七曜■同感，不过我是先拿生活费买了游戏机再吃两月的泡面，也就是俗称的先斩后奏。

PS3 PlayStation 3

日期	游戏名称	类型	厂商
5月			
18	终结者 救世主	ACT	GRIN
19	生化尖兵	ACT	CAPCOM
26	闪点行动2 巨龙崛起	FPS	Codemasters
26	狂野西部 生死同盟	FPS	Ubisoft
26	黑暗空隙	ACT	Capcom
26	百战天虫 高清版	ACT	SCE
26	花花公子拉瑞 票房危机	ACT	Sierra Entertainment
28	真三国无双5 帝国	ACT	KOEI
28	HAWX	STG	Ubisoft
29	上旋高手3	SPT	2K Games
6月			
2	终极格斗锦标赛2009	SPT	THQ
2	红色派系 游击队	FPS	THQ
9	原型体	ACT	Sierra
16	捉鬼敢死队	ACT	Sierra Entertainment
16	虐杀原型	ACT	Sierra Entertainment
16	泰格伍兹PGA巡回赛 10	SPT	EA
16	吉他英雄 流行精选	MUG	Activision
23	冰河世纪3 恐龙的黎明	ACT	Activision
25	萝洛娜的工作室 阿兰德的炼金术士	RPG	Gust
25	阿加雷斯特战记 ZERO	SRPG	COMPILE HEART
25	蔚蓝光辉 厄运扳	FTG	ArcSystemWorks

XBOX360 Xbox360

日期	游戏名称	类型	厂商
5月			
19	生化尖兵	ACT	CAPCOM
19	终结者 救世主	ACT	GRIN
19	Virtua网球 2009	SPT	SEGA
21	质量效应（日）	RPG	微软
26	闪点行动2 巨龙崛起	FPS	Codemasters
26	狂野西部 生死同盟	FPS	Ubisoft
26	蝙蝠侠 阿甘精神病院	ACT	Eidos
28	决意 生死与共 EXTRA	STG	5pb.
26	花花公子拉瑞 票房危机	ACT	Sierra Entertainment
28	上旋高手3	SPT	2K Games
28	真三国无双5 帝国	ACT	KOEI
28	决意 纾地狱EXTRA	STG	5pb.
28	Fuel越野竞速	RAC	Asobo Studio
6月			
2	终极格斗锦标赛2009	SPT	THQ
2	红色派系 游击队	FPS	THQ
9	原形体	ACT	Sierra
16	捉鬼敢死队	ACT	Sierra Entertainment
16	虐杀原型	ACT	Sierra Entertainment
16	泰格伍兹PGA巡回赛 10	SPT	EA
16	吉他英雄 流行精选	MUG	Activision
23	冰河世纪3 恐龙的黎明	ACT	Activision
25	时间跳跃	AVG	PROTOTYPE
25	蔚蓝光辉 厄运扳	FTG	ArcSystemWorks
25	护君被诅咒了	STG	G.rev
26	领主2	ACT	Codemasters
30	黑手党2	ACT	2K Games

Wii W-i-i

日期	游戏名称	类型	厂商
5月			
18	拳无虚发	SPT	任天堂
19	EA活力运动	SPT	EA
21	魔术Takt	RPG	任天堂
28	黄金之绊	ARPG	JALECO
28	上旋高手3	SPT	2K Games
28	PDC世界飞镖锦标赛2009	SPT	Oxygen
6月			
4	弧光幻想曲	RPG	MMV
9	暗渠	FPS	SEGA
16	捉鬼敢死队	ACT	Sierra Entertainment
16	泰格伍兹PGA巡回赛 10	SPT	EA
16	吉他英雄 流行精选	MUG	Activision
16	大满贯网球	SPT	EA
23	冰河世纪3 恐龙的黎明	ACT	Activision
25	我与模拟市民赛车	RAC	EA
7月			
21	豚鼠特攻队	ACT	Disney

日期	游戏名称	类型	厂商
30	恐怖体感 咒怨	ACT	AQ Interactive

PS2 Playstation2

日期	游戏名称	类型	厂商
5月			
26	秘密特工盯当	ACT	SCEA28
28	风色海浪	AVG	Russellbl
28	恋爱迷宫Kisskiss Labyrinth	AVG	DINBURU
28	SKIPPED BEAT	AVG	5pb.
6月			
4	L2 Love X Loop	SLG	IDEA FACTORY
4	福音战士 序	AVG	NBGI
16	捉鬼敢死队	ACT	Sierra Entertainment
16	吉他英雄 流行精选	MUG	Activision
16	泰格伍兹PGA巡回赛 10	SPT	EA
23	冰河世纪3 恐龙的黎明	ACT	Activision
25	时运之鞭	AVG	IDEA FACTORY

NDS Nintendo Dual Screen

日期	游戏名称	类型	厂商
5月			
21	斯隆与马克贝尔的谜之物语	ETC	LEVEL5
21	创造职业棒球队2	SLG	SEGA
21	我来守护你	ACT	Idea Factory
21	有罪与无罪	AVG	NBGI
28	回忆之日3	AVG	SNK Playmore
28	上旋高手3	SPT	2K Games
28	寒蝉鸣泣之时绊 第三卷・螺	AVG	ALCHEMIST
28	逆转检事	AVG	CAPCOM
28	魔女传说 见习魔女与七位公主	RPG	日本一
28	凉宫春日的直列	AVG	SEGA
28	战略美少女 利缇娜加德战记	SRPG	D3 Publisher
28	大剑 银眼之魔女	ACT	Entertainment
28	PDC世界飞镖锦标赛2009	SPT	Oxygen
30	记忆之日3	AVG	SNK Playmore
30	王国之心 358/2天	ARPG	SQUARE・ENIX
30	再见 吾爱	AVG	FURYU CORPORATIO
6月			
2	噩梦骑士	SRPG	Atlus
4	道具收集者 我们的科学和魔法的关系	RPG	5pb.
4	马内巴 1000万人的FX训练	ACT	元气
4	孙子兵法DS	AVG	Media5
4	马那巴 1000万人的FX训练	ETC	元气
11	无限航路	ACT	SEGA
11	流行之神 都市怪异传说档案	AVG	日本一
11	魔女之路	AVG	tryfirst
16	吉他英雄 流行精选	MUG	Activision
16	捉鬼敢死队	ACT	Sierra Entertainment
18	多湖辉的头脑体操 第一集 解谜世界一周旅行	ETC	LEVEL5
18	游戏围棋 变得更强的围棋DS中级篇	TAB	EA
18	多湖辉的头脑体操 第二集 银河横断解谜	ETC	LEVEL5
18	格备格13档案 追寻G13	AVG	MMV
19	印第安纳琼斯与王之杖	AVG	LucasArts
23	冰河世纪3 恐龙的黎明	ACT	Activision
23	女神异闻录 恶魔生存者	SRPG	Atlus
26	龙大全	ACT	Codemasters

PSP Playstation Portable

日期	游戏名称	类型	厂商
5月			
21	SNK经典街机合集 vol.1	ETC	SNK Playmore
25	欢迎光临绵羊村 携带版	SLG	SUCCESS
26	亚斯特尼西雅物语2	RPG	Atlus
28	秋之回忆6 三角波动	AVG	5pb.
28	竹剑少女 此后的挑战	AVG	Acgateway
28	传诵之物 携带版	SRPG	AQUAPLUS
28	凯蒂猫的快乐装饰	ETC	Dorasu
28	勇者30	RPG	MMV
6月			
4	西村京太郎旅行悬疑 凶恶的季节	AVG	MMV
4	福音战士 序	AVG	NBGI
11	新世纪EVA 钢铁的女朋友2nd 携带版	AVG	CyberFront
11	走自己坚信之路	ETC	FromSoftware
11	未成英雄谭 太阳与月亮的物语	RPG	Irem
16	泰格伍兹PGA巡回赛 10	SPT	EA
18	Fate/无限代码 携带版	FTG	Capcom
18	枪声与钻石	AVG	SCE
18	合金弹头合集（SNK廉价盒）	ACT	SNKP

PS3/360［真三国无双5 帝国］

经过几个月的延期，这款战略版的新三国无双终于要来了，和系列一样，新作依然是把《真三国无双5》的架构融入了内政战略要素，运筹帷幄之间体验千军万马中的冲杀，此种模式已经形成了固有框架，不过本次新作在以前的基础上经过了不小改进，主打的争霸模式中不仅可以扮演君主统一天下，还能在数百人的普通武将中选择喜欢的角色参加君主的阵营，不只是有脸的无双武将，就连万千大众脸也可以扮演，还能用游戏自带的编辑器原创武将来参与到这场乱世争霸中，身临其境感受身为臣子驰骋沙场的乐趣。



←内政中制定战略方针，战场上达成各式各样的任务，相辅相成。

PS3/360［闪点行动2］

以现代战争为题材的FPS游戏为数不少，不过可称的上是精品的却不多，这款《闪点行动2》相信不会令你失望。

承袭前作牌号的新作仍由Codemasters公司制作，以冷战为题材，体现气势磅礴又充满细腻风格的战争场面，和一般FPS类游戏不同的是，这款作品从系统上融入了战略战术的要素，依靠周密的战略部署和细腻稳健的游戏节奏，你会在其中体验到枪林弹雨中指挥部下包抄迂回的乐趣。由于更换了更加强大的新硬件，游戏的开发引擎也换了新版本，远超前作的游戏体验在等待着你。

本作的日版还特意聘请了大家明夫、杉田智和等极具实力的声优为角色配音，来见识下斯内克声线另一番男人味的演绎吧。



PS3/360［生化尖兵］

其实叫《希魔复活》感觉更亲切一些，因为本作就是以当年FC版的同名作品为蓝本，制作的全新游戏，或者可以说是跨世代的正统续作。主人公那支伸缩自如又无所不能的生化手臂，是游戏中最重要的主角，可以运用之攀爬摩天大楼，穿梭来往于高山流水之间，用手臂的伸缩特性出其不意地偷袭敌人，把对手像玩具一样玩弄于股掌之间，这就是传奇生化特工带给我们的动作体验。本作X360版的独占试玩DEMO已经通过XboxLive提供下载，包含一个支持最大8人的联机对战模式，从中我们已经体验到本作那充满潜力的游戏乐趣，正式版中还会支持最多16人的对战，多人网络模式会是该作重点之一。



HotTopic 月末的海量热作，为E3打提前战

5月初的这两周实在是平淡得让人乏味，再加上天气炎热，不少玩家都选择了封机睡大觉，或玩玩老游戏解解闷，不过转过这个半月，超海量的游戏狂潮像约好了一样一齐席卷而来。

今年的6月2日，是2009年度美国E3大展开展之日，而近期预定发售的游戏软件，也几乎都集中到了E3前的十天以内，以给E3参展准备充足的市场基础，可以看看，光是5月28日一天，全平台就有多少游戏要推出，而且还是很多热门大作。纵观这十来天，月初的平淡可谓一扫而光，19日的《生化尖兵》是备受期待的超重磅作品，XboxLive上出的DEMO相信不少人都已经体验过了，26日双平台的《闪点行动2》和《狂野西部》都是颇值得一玩的FPS射击游戏，前者还是经典名作的次世代续篇，绝对不容错过，28日的《真三国无双5帝国》是无双饭们的正版收藏品，强化后的争霸模式会比以前的帝国系列作更有玩头。掌机方面，除了一大票玩都玩不过来的二线作品外，相隔数年的新作《王国之心258/2天》终于要在30日上市了，且看这款描绘影之主角的游戏是否能达到我们的期望值。

GRANDIA

中国玩家感动系列之 无法超越的经典！



GAME ARTS的《格兰蒂亚》，这是一个RPG时代的里程碑，精良的制作工艺和超高趣味性的战斗系统，以及细腻如水，回味无穷的美妙剧情，让每一个体验过的玩家都流连忘返，无不称之为神作。记得当年，出身于土星SS的本作曾以FF7为标杆，虽并未达到预想的影响力，但好游戏就是好游戏，RPG经典之作的地位就此奠定，被公认为土星最强RPG，这是一款游戏艺术的神来之笔，乃至其任何一款续作，都无法超越其整体的素质。时隔多年，借助国内热心玩家的PS汉化版本，我们再来回味一下那份难忘的感动，以纪念曾经陪伴我们年少时代的冒险家们。 □文／翅膀

海风吹拂的港口，热闹繁华的街道，名为帕姆的镇子上，一名头顶奇妙动物的小女孩飞快地跑在街上寻找着什么，突然，一声歇斯底里的嚎叫，一名调皮捣蛋的少年被一拳闷到了墙角，不顾一身的脏土和对方的喝骂，少年那份冒险家的理论和不服输的尽头似乎没有停止的迹象。带着蓝发的女孩，红发少年奔跑在街头进行着他最初的冒险，直到带着一身泥回家被老妈敲锅盖……父亲留给自己的精灵石似乎在呼唤着什么，那种对未知世界的憧憬，从心底激发着少年对于冒险的渴望，此时他不知道，将有怎样一场旅程在等待着他，安基尔文明的深处意味着什么，都在属于他自己的冒险中逐渐揭开……

冒险家绝不轻言放弃！

冒险家之旅，从少年脚下起航！

充满好奇的眼神，毛手毛脚的个性，每天都摸爬一身泥回家挨打的淘气包，就是我们的加斯汀。这个满脑子除了冒险还是冒险的家伙，似乎从来不知道什么是困难什么是危险，去未知的世界冒险是他唯一的座右铭。前辈金的指点，母亲默默的鼓励，再加上那颗热血沸腾的冒险家之心，加斯汀终于乘上了前往新大陆的旅船，至此，一场迈向遥远未知的壮阔冒险开始了……

加斯汀

生于帕姆街的活力少年，整天憧憬能成为父辈那样的出色冒险家，凡是冒险相关的东西都会让他眼睛发光，在不断冒险中逐渐成长为了一名独当一面的男子汉。



↑为了赢得一场决斗，加斯汀潜入大叔的仓库翻箱捣柜，结果被连揍带骂地轰了出来，但显然这家伙并不打算死心。

32"76

←还记得拖甲板的迷你游戏吗？SS的《数码博物馆》中也有收录。

只有冒险之心才能推动冒险家的双脚一路勇往直前



↓老爷子的一番话，拉开了这名红发少年的冒险之路！

我愿化成风，在冒险中自由飞翔

在客船上结识的绿发少女菲娜，是位新帕姆街的头号冒险家，初次见面时就和加斯汀、小丝两人意趣相投，并一道解决了幽灵船的危机。在菲娜的家中，满脸鼻涕的冒险家协会会长突然出现求婚，并枪走了菲娜，让加斯汀成功上演了一出英雄救美的好戏，菲娜醒悟了，是的，冒险家就是风，没有人能决定风的去向，执照的束缚不能阻挡风的吹拂，走吧，一起前往世界的尽头！

冒险家就像风儿 没有人能决定风的去向 风儿要吹向何处 只有冒险家自己才能决定







↑多亏加斯汀及时出现，才阻止了这场荒诞的婚礼，菲娜也渐渐明白了，冒险家就应该像风一样活着，束缚脚步的执照，还有什么冒险家协会，就让它们见鬼去吧！

要像风一样任由吹拂



菲娜

新帕姆街超人气的女冒险家，在加斯汀和小丝的帮助下，摆脱了协会的束缚，开始了和他们的自由冒险。并逐渐了解到自己和姐姐的独特身份。

三个女人一台戏，三人娘的倒霉史

加莱尔军是加斯汀一行冒险中遇到的最麻烦的对手，给本就不平静的冒险增添了不少惊险色彩（应该说是加斯汀给他们找了不少麻烦）。三个性格各异的女中尉更是多次打交道的老对手，萨尔特遗迹的粗暴撕信，抓亚人少年时的株连逮捕，基地逃脱时的大打出手，再到后来更是追到了飞驰的军用列车上，三人娘本想连人带车抓个正着，却中了加斯汀的诡计，刹车杆被弄坏搞得脱离的车头没办法停下，气得三个女人嘶声大骂，就这样和这仨人的梁子算是结上了。虽然被捉弄得够呛，不过三个女人的本性并不坏，到是那份刁蛮的个性从来都没变过，话说三人同时上阵时可是非常强的。





←三个女人带人拥进了火车头，却发现中了小鬼的计，三人只剩下干瞪眼的份。

世界的尽头，另一侧的世外桃源



跨过连绵不绝的雾之树海，加斯汀、菲娜和小丝终于来到了世界的尽头，在一眼望不到顶的巨大峭壁前，三人开始了向顶峰攀登的冒险，经过数天的不懈努力，清晨的阳光终于照到了冒险家们喜悦的脸上，不过，还没高兴够，三人就被奇怪的机器扔了下去……

↑漫长又枯燥的攀登，三人互相鼓励着不断前进，为了看到黎明的阳光。

→站在世界的最高峰，眼前的美景回报了多日的努力，但冒险依然将继续。

世界不存在尽头
新世界冒险在等待你

星还是月，由你来选择

经过一场实力悬殊的决斗，醒来的加斯汀见到了菲娜和小丝，还有那名强壮的剑士加德因——一名为武道而生的男人，他非常欣赏加斯汀那股不服输的男子汉劲头。指定加斯汀与自己一同前往雨月之塔阻止毒雨。

在塔顶，两面镜子竖在了众人面前，一面通向未来，一面通向死亡。加德因体型过大进不去只有加斯汀可当此任，面临生死的抉择，少年将选择权交给了菲娜，因为他相信她，相信她会给自己带来希望。星之镜开启了，少年果然成功拔出了勇者之矛，但塔却开始了坍塌，在少女的哭喊声中，不详之塔化为了废墟，正在三人悲痛之际，突然一束光芒浮现，少年在精灵石的保护下安然脱险，“啪”，一个响亮的耳光，少女抱住少年哭了，“今后再也不会让菲娜哭泣，我发誓。”

戴特得救了，加斯汀成为了英雄，但他却把那只勇者手镯赠予了菲娜，“是菲娜为我选择了道路，它应该属于你。”是的，这不仅是手镯，而是一种特别的东西。

男子汉之间的信义与誓言
为你而奏响的勇者之歌



→一场误会，加斯汀向眼前的男人发起了挑战。



勇敢的情侣，奉上精灵的祝福

丹波村是个常年受火山恩惠的温暖地方，如今却因火龙压山而失去生气，加斯汀和菲娜被村民当作了“勇敢的情侣”受到了隆重招待，却被扔到了火山当成祭品。成功消灭了火龙，丹波恢复了往日的热闹，“勇敢的情侣”的浪漫故事却被广为传诵开来。盛典的夜晚，少男少女手拉着手坐在小岛上，说着喃喃细语，远处的海面，精灵们翩翩起舞，向两人送上最为浪漫的祝福……



↑丹波是个炎热的村子，无论男女都只穿内衣内裤在一起生活，成双成对的情侣也随处可见，但此刻，“真正勇敢的情侣”是属于加斯汀和菲娜的。

←精灵们似乎始终眷顾着这位少年，如此寂静的夜空，是精灵们也被浪漫所陶醉了吗？



寂静夜空之下闪烁点点繁星
精灵们陶醉得翩翩热舞
照耀这世间最浪漫的此情此景

Check! 点滴成金的冒险故事 两对男女的情感交织

这是一个冒险家的故事，一个由点点滴滴汇聚而成的不朽篇章，小事，琐事，杂事，我们做的就是这些看似平常，却又充满乐趣的冒险。

加斯汀是那样一个莽撞冒失，又乐观单纯的男孩子，他的脑子里只有冒险冒险再冒险，对一切不知道的东西怀有比任何人都浓烈的好奇心，在那时，他从丽蒂的口中得知了古代失落之安基尔文明的存在，巨大的未知谜团对这个少年简直是无法抗拒的诱惑，那份与生俱来的好奇心驱使他开始了冒险之旅的人生，冒险家，就是走遍天涯海角的风。

同样的梦想，同样的冒险家个性，让菲娜和加斯汀走到了一起，这个女孩非常要强，也同样有着火热的冒险之心，不同的是冒险家协会会员的身份束缚了她的脚步，而无法到达更远的境界，是加斯汀拯救了她，让她认识到了冒险家的真正含义，冒险家绝不轻言放弃，没有冒险家不能去的地方，这都是她从加斯汀那里学到的，冒险家的真谛。

巴鲁和缪伦，一对没有亲情的父子，巴鲁为了得到安基尔文明的知识而娶了缪伦的母亲，却对这对母子没有丝毫感情，缪伦对他来说也只是一颗利用的棋子。缪伦深知这一点，因此从一开始就打算着抢先拿到精灵石阻止巴鲁的计划。缪伦深爱着他的母亲和这个世界，但他不相信精灵能与人类相互共存，一心认为人类是罪孽的存在，这是一种自卑，所以他的做法一直都很强硬且不尽人情，即使是他深爱着的琳，也没有理解她的苦心，直到最后，被手持精灵之剑的加斯汀所击败，缪伦终于认识到了错误，与众人共同携手开创未来。浪子回头金不换，也许是这份及时悔悟的爱心感动了精灵，琳再次回到了他的身边，也许，他最应该感谢的，就是加斯汀吧，那个一直和自己做对的毛头小子。

跨越同伴的惜别，冒险依然继续

双塔遗迹中，由于突然的变故，导致众人失散，加斯汀与琳，菲娜与缪伦，这两对交叉分在了不同的地方。加斯汀救下了被青蛙吓哭的琳，又掉下水坑烤火相处了一段时间，两人互相敞开了心扉，平时冷冰冰的琳笑起来也如此甜美。另一边，缪伦带着菲娜参观了安基尔文明壁画，言语间隐约透露出一种伤感与无奈，就这样，原本处于敌对的双方，由一对姐妹的羁绊联系到了一起。

长期旅途的劳累，终于使小丝支撑不住了，这个女孩为了能和加斯汀一起冒险，一直勉强着自己的身心，为了不想让人觉得她是个小孩子，但是身体是不会说谎的，小丝还是病倒了，她的状况已经不能再继续冒险，考虑之后，加斯汀毅然决定用来之不易的传送玉把她送回家乡。伤感的临别之际，小丝给哥哥一样的加斯汀送上了她的祝福。乘上加德因送给他们的船，加斯汀和菲娜驶向大海，向遥远的东方，亚伦特所在大陆迈开了脚步。

跨越同伴的离别，冒险家的脚步依然不会停息，今后还有更为惊险的旅程在等待着，就算是茫茫大海，也有诱惑的人鱼设下的陷阱，加斯汀还需要更加成熟，为了不负菲娜的心意，也为了心中冒险家的梦想……



←临别之际小丝一直忍着不要哭泣，但还是没有瞒过菲娜，为了不要一个人独自流泪，想哭就放声哭出来吧。

↓人鱼之岛上，一群既魅惑又暴露的女孩来求救，我们的勇者大人看来得意过头了，丝毫不顾菲娜一坛子醋意，执意去救人

←身为军人的琳笑起来也会如此甜美。

菲娜她……
是吗……太好了……
菲娜也已经是个成熟的冒险家了

啊……！
琳 又笑了

啊 勇者大人～～！
好酷好帅 好有型啊～
我的口水都要流下来了～

带着同伴的深深祝福
两人踏上了新世界的冒险征程

不详之兆的齿轮开始转动

新的世界，曾经遍布安基尔文明的光辉大陆，如今却被可怕的力量威胁着，卡夫里村被石化的村民，实验塔里的恐怖怪物，都将这冒险带向了真相边缘，展现在琳背上的那对红色双翼又意味着什么？在一连串的混乱与灾难过后，加斯汀等人被逐出了卡夫里村，拉普因看不惯长老的做法，也跟众人一同离开了村子。而来到米尔妲的故乡，迎接他们的却是三位被称为贤者的……牛……



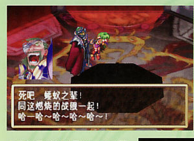
↑说话口无遮拦，丝毫不懂得什么叫礼数，但为了兄弟朋友可以两肋插刀，这就是拉普，一位热血的少年。

←世界真是什么人都有，男人婆一样的米尔妲已经够奇特了，这所谓的“老公”更是下巴掉到地上。

达林♥
我想死你了……

为朋友两肋插刀的少年
比男人还要彪悍的女人

光翼人的双翼，野心与欲望的交错



在大兔子基德帮助下，众人在地下神殿得到了前往亚伦特的知识徽章，却在返回时遭到了加莱尔军将军巴鲁的暗算，这个妄图获取盖娅之力的男人以菲娜的性命做要挟，骗取了加斯汀手中的精灵石，一番恶战之后，就在加斯汀和菲娜将要摔死之时，菲娜身上展现出了耀眼光芒，那是光翼人的双翼，那是爱的星光……

↑巴鲁得到了精灵石，他的野心即将无限膨胀。

→为了保护最重要的人，菲娜终于唤醒了光翼人之力。

为了保护心爱的人
性命都可以不要
光翼人之力为你而绽放

幸福的赤色石版，由你来为我染红

九死一生之后，一行人终于通过彩虹泉来到了空中都市亚伦特，在这里，他们见到了世世代代守护在这里的神官丽蒂，从她的口中众人得知了安基尔文明以及人类欲望的化身——盖娅的真相。为了亲手创造未来，为了美好的未来给自己的石板染上红色，丽缔也踏上了属于她的冒险。一枚火箭，随着尖叫声飞往地面……



用你所创造的未来
染红我幸福的石版



→历代的丽蒂大部分都是悲伤的蓝色石版，我们的丽蒂一定会获得属于自己的幸福。



属于你的使命

←大兔子长老基德给了加斯汀很多提示和帮助，并且无事不通，无处不在，实在很神奇，人不可貌相，真的。

人类欲望的果实，恶魔盖娅复活

巴鲁并没有死，他已经将精灵石融合成盖娅的心脏。缪伦的兵变并没能阻止他，加斯汀等人的努力也只促使巴鲁的意志与盖娅融合。古代人类为了自身的强烈欲望，而盗取了光翼人之翼，但却无法驾驭这本不该触及的东西，欲望与贪婪诞生出了盖娅，摧毁了无比辉煌的安基尔文明，光翼人牺牲了自己的生命将盖娅封印。如今，欲望与野心在巴鲁的狂笑声中再次释放，震天动地的轰鸣中，犹如幼虫出卵一般，盖娅终于复活了。

盖娅的魔手开始伸向世界各地，吉尔帕顿瞬间变成了人间地狱，无数被石化的人类和动植物在盖娅的面前显得如此渺小。虽然依靠菲娜的力量暂时解除了危机，但盖娅的成长已超出想像，人类的力量无法与之抗衡，盖娅繁衍出的怪物像播粉一样无穷无尽，只有依靠两名光翼人的力量才可将之封印，但代价是两人的生命，光翼人的宿命，安基尔神话中的一幕又将再次上演吗……？

汝等之贪婪欲望 促使吾觉醒复苏

→进化为究级形态的盖娅，它那可以让生物化为石像的孢子正在向全世界散播。

琳最后的真情告白，触动千万人心

缪伦不相信琳那所谓天真的幻想，执意要以两位光翼人的力量来打倒盖娅。军事要塞的3号炮塔前，琳向众人传达了她最后的心声，光翼人的悲哀宿命，这世界的未来，菲娜与加斯汀那份温暖的力量，还有，对缪伦大佐的爱。被称为罪孽的红色光芒间，琳消逝在盖娅吞噬的炮口中，留下的，是菲娜的哭喊和缪伦的痛心。

菲娜被缪伦带走了，加斯汀为自己的无力而自暴自弃，但基德的一番话，同伴们的鼓励，让他认识到了自己连接世界人心的力量，他一路走过来的冒险已经把全世界人的心灵联系到了一起，这种力量，是不可战胜的精灵之力。不相信人心的缪伦被加斯汀轻易击败，使他也认识到了自己的错误，为了守护这慈母般的大地，大家决心要共同战斗到底，赌上世界未来的一战开始了。



↑琳最后的告白不知牵动了多少人的心，能有这样一个副官做老婆，缪伦你知足吧。



→害死了自己的女人，还要害别人的，缪伦罪该万死！加斯汀此时已今非昔比，轻松灭了他！

感动恒久，永不磨灭的冒险篇章

《格兰蒂亚》的冒险结束了，所有人都得到了属于他们的幸福。十年后的一幕见证了长大成人的小丝，和幸福生活在一起的加斯汀与菲娜。但谁也不会忘记，在那过去的美好年代，曾经有一位少年和一位少女，带着我们纯真的心灵，在那广阔无垠的世界中无忧无虑地冒险。帕姆街、幽灵船、冒险家协会、雾之树海、世界的尽头……这些都像幻灯片一样从我们眼前飞速闪过，在脑海中留下永不磨灭的烙印。十二年了，那份感动已经陪伴我们走过了十二个年头，就像一坛陈年美酒，甘甜的味道久而挥之不去，永远，直到永远……



纪念诞生十二年的美好岁月……

抗衡FF7并牺牲的超大作 客串：风林

当年敢于喊出这样的口号，说明GAMEARTS确实对这款由此充满了信心，而游戏拿到手后（确切的说是体验版）给我们带来的震撼也确实无与伦比。大气场的CG（当年没这样气势的片头您还真不好意思说自己是超大作），泪流满面的音乐等，的确是超大作水准，并成为那个时代最出色的RPG作品。



收藏《格兰蒂亚》必须做的事

←第一个闪出的想法毫无疑问会是——“抗衡FF7的超大作”，正是这样一个口号使这款游戏成为了传奇。大致影响力与现今的《杀戮地带》与“光环杀手”一样。



洋溢世界的爱，幸福属于每一个人

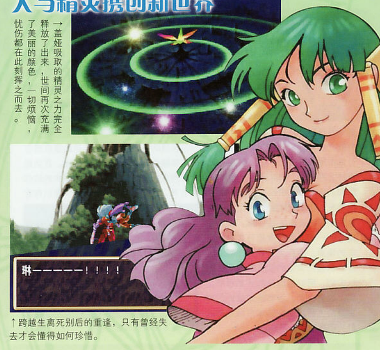
“即使将世间的一切掳掠一空，你的欲望也不会满足……”盖娅放出了傲慢的厥词，但加斯汀坚定地举起精灵之剑，“人不是为掠夺而生的，而是为了创造未来！”为了充满希望和憧憬的新世界，众人拿起武器奋勇而战，即使盖娅无比强大，但在同伴们精诚合作与坚毅的信念下，被击倒的终将是怪物。

指引冒险旅途的精灵石，在一声呐喊中被加斯汀劈成了碎片，幻化成了无数精灵飞向世界各地，五彩的光芒中，曾被石化的人及所有生物都恢复了原状。盖娅的身躯化作了一颗守护世界的大树，整个大地都洋溢着精灵的气息，人与精灵，跨越千万年的岁月后，终于再度携手到了一起。而每个人，也都找到了自己的幸福。

远方，精灵光芒中带来的，是琳，而第一眼看到的，是站在她面前，令她魂牵梦绕的缪伦，跨越了生离死别，两人的拥抱显得如此温馨……

人与精灵携创新世界

→盖娅吸取的精灵之力完全释放了出来，世间再次充满了美丽的颜色，一切烦恼忧伤都在此刻挥之而去。



↑跨越生离死别后的重逢，只有曾经失去才会懂得如何珍惜。

学生口号 就没有我们回答不了的问题

期末烤场！

看这个栏目的名字是不是感到奇怪，解构一下的话就是“每期最后一页对小编的大考试”。每期我们会在回函中进行调查，你想问小编什么问题（只要是全体小编都可以回答的），我们将择优挑选出来进行集体解答。同时被选中的读者将会收到本期烤场的大礼一份。也欢迎各位将认为满意的小编答案投给我们并简单说明你选择的理由。我们会在次期本栏目与你小互动，同样有小礼品赠送。来参与吧，现在小编们是学生，读者大人是老师是考官，提出你的问题，小编会认真作答，并给我们的答案进行评价，在这里把我们好好的烤上一烤。 □责编/能量块



本期问题：iPHONE对掌机市场是否会产生影响？
本期问题策划：山东 江家傲



电话取代一切的时代不远了 BY:风林

很显然，拥有众多功能的移动电话才是未来主流娱乐平台的方向。不要说现有的掌机，包括笔记本电脑等等媒体平台都将会受到未来手机的冲击。现在越来越多的玩家喜欢把多种娱乐平台随身携带，手机不用说，PSP、便携视频播放器、MP3、上网本等等……东西多到不能行，虽然现在的设备也都越来越小越来越便携，但带的东西太多还是麻烦。而能够将着一切完美融合的只有手机，iPHONE距离我们期待的平台已经迈进了一大步，随着3G的普及，未来手机功能的增强，移动电话平台必然要成为主流及核心，也是各大厂商的兵家必争之地。（电信运营商不能再垄断下去了啊……）当然，未来掌机也推出兼容的功能，例如PSP的电话功能等等，也不是没影的计划。只不过编者觉得手机一统天下是最靠谱和可行的方案。另外值得关注的还有GOOGLE的G1和G2智能手机的发展，恐怕主流要由此展开。



↑手机集合一切娱乐元素，必然是主流。

影响？那是当然的嘛！ BY:北斗

iPhone最近势头很猛，GDC上不少传统游戏大作纷纷宣布将在其上发布相关作品，包括合金装备、生化危机、刺客信条等，换了在NDS或是PSP这两大掌机上，你也很难有希望看到它们同时出现在一个平台上。

当然，这并不是说iPhone会直接威胁到传统掌机或是参与竞争，在我看来，苹果的目的仍旧是将其打造一个多功能的时尚便携娱乐平台，定位上与NDS或PSP仍旧有较大的区别。之所以会有这么大的动作，是因为苹果看中了手机游戏的巨大潜在市场——确确实实有许多人都有用手机玩游戏打发时间的习惯。虽然就北斗自己而言，说我顽固不化也好，说我因循守旧也罢，我对手机功能的要求只有两个：能打电话和发短信就行了。不过像我这样的估计只是少数，喜欢“万能手机”的大有人在，有这么大的潜在市场，苹果想不上心都难。

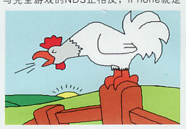
不过iPhone对掌机的间接影响仍然是明显的：仅从目前传言中的PSP2将可能采用类似iPhone的多点触摸技术甚至是网络下载游戏的方式就可见一斑。可以说，所谓的影响未必代表两者间的直接对抗，许多包括功能甚至理念上的相互借鉴都是不可避免的。

鸡头成不了凤凰 BY:翅膀

其实这个问题谈过很多次了，苹果的野心有多大，市场就有多大，商人的心理最难琢磨了。不过以目前来看，这台手机的前景肯定是在另一个领域。

要说iPhone是当今手机游戏之王，应该没人反对，不过和专业游戏机对比，那标准可就高了去了。低标准和高标准本就不是一个水平线。苹果如果真心要打入游戏市场，走的将会是和PSP与NDS不同的路线，就像PSP和NDS定位不同，用户层不同，iPhone也一样，从手机起家的它，剑峰所指向的将会是最普遍广泛的一般大众，而不是核心玩家，也就是说，会比PSP更向外一些，与完全游戏的NDS正相反，iPhone就是边缘化的花絮。

近来传闻苹果要推出新的游戏掌机，个人并不看好它，PSP和NDS的市场已经非常成熟，仅凭手机游戏积累起来的资源实在难以分到玩家市场的蛋糕，前面说过了，标准提高了，对游戏的要求也会提高，鸡头要真正成为凤凰，没个十年八年的修炼是做不到的。



↑什么东西拔尖后都想更上一层楼。



苹果进军掌机，在日本很难成功 BY:七曜

IPhone是一款革命性的新型移动电话，拥有超大的屏幕和各种强大的功能先不说，而且在娱乐方面，能让音乐爱好者“触摸”他们的音乐，只需轻弹手指就能轻松滚读全部歌曲、艺术家、影集和播放列表。影集图案会完美地呈现在IPhone明亮的宽大显示屏上。从这些功能分析，如果苹果想进军掌机市场，以其目前的技术力就已经兼容了PSP的娱乐功能和NDS的触摸功能。不过如果苹果的掌机想在日本市场取得成功，应该是很难。首先苹果缺少制作游戏主机的经验，在功能设计上再强大，但并不一定是最符合玩家需求的。而且主机是需要强大的软件阵容来支持的，所以在固步自封的日本业界，已经有NDS和PSP两大掌机存在的情况，苹果如果推出掌机，估计也是只能在欧美市场站住脚。除非也像微软一样，花重金挖日本掌机厂商的墙角，令绝大多数名作都跨平台。但是任天堂的软件很多都是第一方的，所以挖墙角的效果也难达到。总而言之，没有日本软件厂商支持的主机，想在日本市场取得优异的销售成绩，没戏！



↑这是苹果掌机的假想图。

电话+多媒体播放器=游戏机？ BY:猴子

说到iPod Touch和iPhone取代掌机这个话题，本人还真抱着不太乐观的态度。各大游戏厂商为它们制作游戏，有两个原因。首先是iPod Touch和iPhone的装机量很大，潜在用户多，如果一个游戏好玩的话，说不定一下子会冒出几百万人来买；另外一个就是iPod Touch/iPhone的游戏开发成本低，比NDS高不了多少，而且采用从苹果网店下载的方式销售，不必制作实体软件，极大地节省了制作成本。从这一点来说，这个平台上的游戏真是不做白不做。

我们从另外一个角度来考虑问题，首先iPod Touch和iPhone的游戏容量有限，表现能力也有限，这一点和NDS是相似的。但是说到游戏的另外一个要素——操作，iPod Touch和iPhone要成为取代PSP、NDS的掌机，是很不容易的。因为核心玩家还是比较偏重传统的操作方式，没有按键的操作方式将使游戏的制作面临更多的局限，这不是玩家们想看到的。如果苹果真的要推出与PSP抗衡的掌机，就必须考虑为其增加按键功能，否则在这个任天堂占据大部分份额的市场中，要啃下一块蛋糕并非易事。



06月上
绝赞发售中!!
定价6.99元

《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看！

内容超长，180分钟！精彩超乎想象

DVD影像内容

魅力抢眼秀 新作视频

格斗之王12（PS3/Xbox360）/豪血寺一族 先祖供养（ARC）/逆转检视（NDS）/使命召唤 现代战争2（PS3/Xbox360）/铁拳6 BR（PS3/Xbox360/PSP）/勇闯尸城2（PS3/Xbox360）/漫画英雄VS CAPCOM 2（PSN/Xbox LIVE）/暗黑之日（Xbox360）/疯狂兔子 回家（Wii）/灵魂能力 破碎的命运（PSP）/怪物猎人3（Wii）/秘宝传说（NDS）/血腥救赎（Xbox360）

火线点评 点评时下流行游戏软件

电影改编游戏《X战警 金刚狼前传》火热评测！

点播交流栏目 小沛、达人主持

《闯家点播台》第17期，编读视频交流大平台！

达人影像 国内外高手挑战录像

《合金弹头6》最高难度一命通关大挑战！

LIVE 试玩 最新网络下载模式测试

Wii版《魂斗罗 重生》评测画面

游戏天下事 小沛评论时下游戏话题

什么时候国内能有自己的家用主机？

特别收录 超值光盘附赠内容

《恶魔战士》动画结局最终回！

特别策划 各类游戏相关精彩内容

《生化危机》历代回顾特辑之五

80Min 《恶魔战士》经典怀旧动画 看游戏背后那些精彩的故事



《恶魔战士》曾经是和《街头霸王》并肩的CAPCOM顶梁格斗大作，不过后来却意外受到了冷落，新作不再推出。正统的游戏虽然没有了，但游戏中的人物却依然活跃在大家的眼前，例如一些乱斗游戏之类。可见《恶魔战士》中的人物形象还是非常深入人心的，例如性感火辣的莫莉甘、阴险冷酷的迪米特利、神秘潇洒的多诺文，还有可爱的猫女菲丽西亚、中国僵尸莉莉等等，这些人物至今依然有着相当大的魅力。不过，他们的故事您了解吗？我们这次特别为大家奉上《恶魔战士》的最终结局，大家赶紧来一探究竟吧！

5Min 揭秘超级英雄神秘的过去，《金刚狼前传》震撼来袭！



不得不承认，家用机版的《X战警 金刚狼前传》绝对是电影改编作品中比较优秀的作品。本作结合近期上映的电影情节，让玩家体验金刚狼饱受折磨的过去，游戏中很多情节都是电影中未曾诉说过的。游戏中设计了多样化的场景，玩家将在游戏中发挥金刚狼的野性本能，包括发掘隐藏的危机、狩猎并毁灭敌人。游戏中呈现如同闪电般的快速战斗风格，各类攻击动作非常丰富，整个游戏的过程节奏非常紧凑。本期“火线点评”，我们将和大家一起感受金刚狼的魅力！

36Min 《MS6》无伤通关 高手挑战最高难度

《合金弹头》是2D射击游戏中的不朽经典，《合金弹头6》更因为加入了大家熟悉的拉尔夫和克拉克而提升了不少人气。不过这系列游戏的难度是有目共睹的，要想在最高难度下一命通关，在很多人眼中简直就是“不可能完成的任务”。但是我们这一期就要为大家介绍这么一个厉害的玩家，看看他是如何只用一条命完成《合金弹头6》最高难度挑战的吧！



15Min 国内家用机无望？千万玩家的期盼！

什么时候国内才能有自己的家用主机？本期“游戏天下事”栏目中，小沛和菜团就一起来讨论一下这个话题。其实相对于国内研发自己的主机，可能更多人期待的是360和PS3之类的国外主机能够进入中国。不过就目前条件来说，这两件事似乎同样遥远，它们都面临着种种的困难。如果您对这个话题感兴趣，那么就留意一下编辑在节目中是怎么说的吧。



20Min 《生化危机》全系列回顾！让你了解更多隐秘的历史！



《生化危机》这个系列相信不会有人没有听说过，绝大多数玩家肯定至少都接触过系列作品，更有很多玩家将其视为恐怖类型中首屈一指的经典！这个节目的内容非常丰富，我们将为大家陆续介绍《生化危机》系列的历史资料，包括其一开始的创意来源，吸收了哪些游戏的创意元素，以及各类衍生作品和对其他作品的影响等等。绝对是生化迷们不可错过的视频教课书！这个节目的内容非常丰富，我们将分为多期连载。就算是老牌的生化玩家恐怕也不可能了解节目中所透露的所有秘密！不信？那就赶紧来看看吧！

《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意

如果您愿为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧！

●如果您对节目有任何建议或意见，请认真填写“闯关族的家”中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。

●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472729转401。



正宗口袋迷来啦！
豪华大礼
224页书+DVD
零钱包+IC卡夹
新游戏新动画
DVD精彩看过瘾
公交卡、银行卡全部轻松装
可按挂绳随身携带更加方便
（赠品中不含以上IC卡）
皮卡丘&草刺猬
赠 特制IC卡夹
高档材料特制，厚度手感绝佳
人气妖怪两款随机二选一
超值定价
19.8元
赠 空之探险队
可爱零钱包
双面图案独家设计，满足你的个性需求
总第16辑
5月10日
全国上市
珍珠钻石
动画大放送
DVD播放器/电脑 双对应
邮购请注明“口袋迷16”
邮购免收邮费
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 邮购部（收）
邮编：100011
联系电话：010－64472177/2180
口袋妖怪第一专门志★《口袋迷》编辑部、口袋妖怪网、《掌机迷》编辑部联手打造！
口袋迷
POKéMON FAN
原创小说
我的天
独家专题
口袋金银
复刻之谜
重磅推荐
第二次冲击白金篇！
珍珠钻石
剧情大放松
今春最新官方周边
口袋妖怪形象设计研究
战术研究
格斗系战术杂谈
白金定点教学带来的影响
双特性PM特性选择
简易队伍构成法
彻底攻略
口袋妖怪迷宫
空之探险队
攻略/秘技/研究
口袋09年最新作
VOL.16
献给每一个真心喜爱口袋妖怪的人